PS3 PlayStation 3 | PSP PlayStation Portable | PlayStat

10 VINCI BIGLIETTI PER ANDARE A VEDERE AL CINEMA SKYLINE

PlayStation®

Magazine Ufficiale - Italia

NOVITÀ

UNCHARTED 3

IMMAGINI E DETTAGLI ESCLUSIVI SULLA NUOVA AVVENTURA DI NATHAN

ANTEPRIMA

L.A. NOIR

DAI PRODUTTORI DI RED DEAD REDEMPTION, IL GIOCO PIÙ SORPRENDENTE DEL 2011

RECENSIONE ESCLUSIVA

LittleBIGPlanet™2

CREARE IL VIDEOGIOCO DEI SOGNI NON È MAI STATO COSÌ FACILE

SPECIALE

INFAMOUS 2

NUOVI DETTAGLI RIVELATI

Gennaio 2011 :: Mensile :: N. 101 € 5,00

play 10101 9 771828 652009

IT: € 5,00; CANTON TICINO CHF 13,50; PTE CONT. € 8,00

Poste Italiane Spa - Spedizione in A.P. - D. L. 353/2003 (Conv. 27/02/2004, n°46) - art.1 comma 1, DCB Milano

worldmags

PlayStation®Move

MOVE INTO THE ACTION!

DIVENTA TU IL PROTAGONISTA!

©2010 Sony Computer Entertainment Europe. "▲", "PS3" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Nao, "PS3" is a trademark of the same company. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

Con PlayStation®Move, il Controller che interagisce con i movimenti del tuo corpo, il protagonista dei giochi sei tu!

PS3

PlayStation3

worldmags

Prova i nuovi giochi sviluppati per PlayStation®Move e le nuove edizioni dei franchise più famosi compatibili con il Move. Per il tuo divertimento interattivo, da solo, con i tuoi amici e con la tua famiglia!

SONY
make.believe

worldmags

PlayStation®

Magazine Ufficiale - Italia

UNA NUOVA SFIDA

Il 2010 che è appena finito è stato un anno fondamentale per il mondo del divertimento elettronico. A febbraio c'è stato il grande successo di pubblico e di critica di Heavy Rain che ha dimostrato a tutti la possibilità di realizzare un nuovo genere di gioco. Le meraviglie tecniche di God of War 3 ci hanno lasciato senza parole a marzo, mentre Red Dead Redemption ha portato il gioco "open world" a un nuovo livello di meraviglia. Per non parlare poi dell'arrivo del titolo PS3 più atteso di sempre: Gran Turismo 5.
Negli ultimi mesi del 2010 è arrivato anche il controller Move, con la promessa di farci interagire in modo innovativo con tutti i nostri titoli preferiti.
Già... è stato proprio un anno indimenticabile! Ma il 2011 non sarà da meno. LittleBigPlanet 2 guida la carica dei nuovi capolavori, per renderci più dolce l'attesa di 11 mesi che ci separa dal terzo Uncharted! Nel mezzo ci aspettiamo una PSP 2.0 e un PSPhone che movimenteranno il mondo delle periferiche. Il nuovo anno porterà in campo anche nuove sfide per la PlayStation e le altre console, perché la minacciosa concorrenza dei giochi "social" si sta concretizzando sempre più. Arriveremo a un punto in cui saremo più eccitati per una nuova espansione di Farm Ville piuttosto che per l'uscita di Call of Duty? Personalmente spero di non arrivare mai a vedere quel giorno!

Carlo Chericoni
carlo.gr@playmediacompany.it

PlayStation World

Uncharted 3 6
Red Faction: Armageddon 8
GT5: Storia di un ritardo 10
Assassin's Creed il futuro è donna? 11
Binary Domain 12
Gran Turismo Tuning 14
Killzone 3 Multiplayer 16
10 Domande a Jonathan Jacques-Belletête 20
La Principessa di Persia 22
I giochi più brutti della PS3 23
Sony Snap Camera 24
Cinema 26
Home Video 28
Casting Call 30

Anteprime

InFAMOUS 2 32
Intervista Mikami/Suda51 38
Homefront 42
Operation Flashpoint: Red River 46
Duke Nukem Forever 48
Beyond Good and Evil 50
F.3.A.R. 51
Ape Escape Fury Fury 52
DC Universe Online 54
Jikandia: The Timeless Land 56
Dead Space 2 58
Stacking 60
L.A. Noire 62

Recensioni

Gran Turismo 5 68
LittleBigPlanet 2 74
Splatterhouse 78
Tron: Evolution 80
Nail'd 82
Two World II 84
Prince of Persia 86
Bad Company2: Vietnam 88
NBA JAM 90
Mafia II Joe's Adventure 91
Dead Nation 92
Sly Collection 93
DJ Hero 2 94
Split/Second Velocity 97
Racket Sport 95
The Shoot 96
The Fight Lights Out 97

PlayStation Magazine Ufficiale
N. 101 - MENSILE - Gennaio 2011
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 327/2002 del 14/06/2002
- ISSN 1828-6526

MAGAZINE TEAM
Direttore Responsabile Alessandro Ferri
Publisher Carlo Chericoni
Art Director Giorgio Meo
Designer Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
Grafici Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Federica Aschi, Enrica Cesciotti, Luca Galessi
Hanno collaborato: Marco Accordi Rickards, Francesca Noto, Guglielmo de Gregori, Arianna Buttarelli, Lorenzo Fazio, Giovanni Biasi, Giovanni Ferlazzo, Eliana Bentivegna, Domenico Musicò, Virginia Petrarca, Lorenzo Bianco, Michele Giannone, Valerio Pastore, Riccardo Bellardini, Gianpaolo Iglio, Marco Tinè

Si ringrazia Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti, Antonio Masiello), Atari (Paola Menzaghi, Fabio Cerutti), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Eidos (Emily Britt, Ross Alexander), Electronic Arts (Federico Marelli, Luciana Stella Boscaratto, Alessandra De Bernardi, Francesca Damatol, Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Koch Media (Tervie Rossi), Leader S.p.A., Sony (Andrea Cuneo, Alessandro De Leo, Andrea Vallucci, Tiziana Grassa), Take 2 Italia (Monica Puricelli, Federico Clonfero, Giovanni Oldani, Barbara Ruoccol), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Ubisoft (Stefano Celentano), Vivendi (Simone Isella).

SERVIZIO ARRETRATI
Play Media Company Srl
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA
Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zanica, 92 - 24126 Bergamo

Distribuzione per l'Italia
ME.PE Messaggerie Periodici S.p.A.
Via G. Carcano, 32
20141 Milano

Distribuzione per l'estero
Johnsons International News Italia S.p.A.
Via Valparaiso, 4
20144 Milano

Concessionaria Esclusiva Pubblicità:
Play Media Company Srl
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02 45472867 - Fax 02 45472869

Direttore Commerciale:
Costantino Cialfi (costantino.c@playmediacompany.it)
Area vendite:
Romano Scabini
(romano.s@playmediacompany.it)

PLAY MEDIA COMPANY SRL
www.playmediacompany.it

Presidente: Uberto Selvatico Estense
Amministratore Delegato: Alessandro Ferri

Direttore Generale: Rosanna Di Francesco
Direttore Commerciale: Costantino Cialfi
Ufficio Produzione: Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Giuseppina Settembre
Direttore Marketing: Luca Carta
Ufficio Marketing: Federica Innocenti
Responsabile Amministrativo: Francesco Perpetua
Ufficio Amministrativo: Nella Del Cielo, Carolina Marinelli
Controllo di Gestione: Veronica Belotti

Ufficio Stampa
Luca Carta
ufficiostampa@playmediacompany.it

Play Media Company Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM), Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235 - E-mail: info@playmediacompany.it

Il materiale riprodotto in questo numero è di proprietà esclusiva (c) 2011 Play Media Company Srl.
Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Play Media Company Srl è espressamente vietata.
©2011 Play Media Company Srl.

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

PlayStation, PSone, PlayStation.2 PS2 sono trade mark registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Sony Computer Entertainment Europe Limited. All Rights Reserved.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA - il mensile per PlayStation
Game Republic
X360 Magazine Xbox
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

"PS3" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. A.S.A. "PS3" is a trademark of the same company. "SONY" is a registered trademark of Sony Corporation. Gran Turismo® 5 ©2010 Sony Computer Entertainment Inc. "Polyphony Digital" logo, "Gran Turismo" and "GT" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Cars, brands and associated images include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or mention herein is not intended to imply their endorsement of the game. Produced under license of Ferrari S.p.a. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.a. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

SONY
make.believe

worldmags

PlayStation World

Notizie, punti di vista, avvenimenti e... Tutto quello che c'è da sapere sul mondo PlayStation

GIOCHI
Uncharted 3
Red Faction: Armaggeddon
Assassin's Creed
Binary Domain
Killzone 3

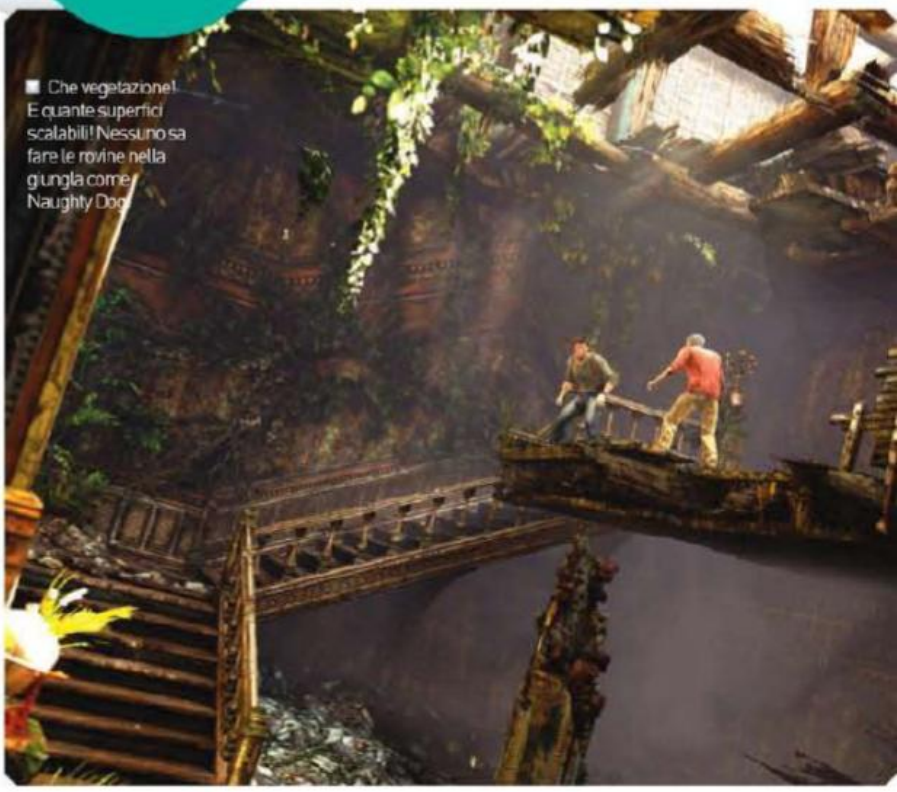
HI-TECH
Sony Snap Camera

MEDIA
Intervista a Jonathan Jacques-Belletête
I giochi più brutti per PS3

CINEMA
Gennaio in Sala

HOME CINEMA
I migliori Blu-Ray

GIOCHI



Che vegetazione! E quante superfici scalabili! Nessuno sa fare le rovine nella giungla come Naughty Dog

Stavolta niente signori della guerra o contrabbandieri: i nemici che Drake dovrà nempire di pugni sono parte di una losca setta religiosa

Il ritorno di Nathan Drake

Il più grande eroe della PlayStation ricompare finalmente in Uncharted 3

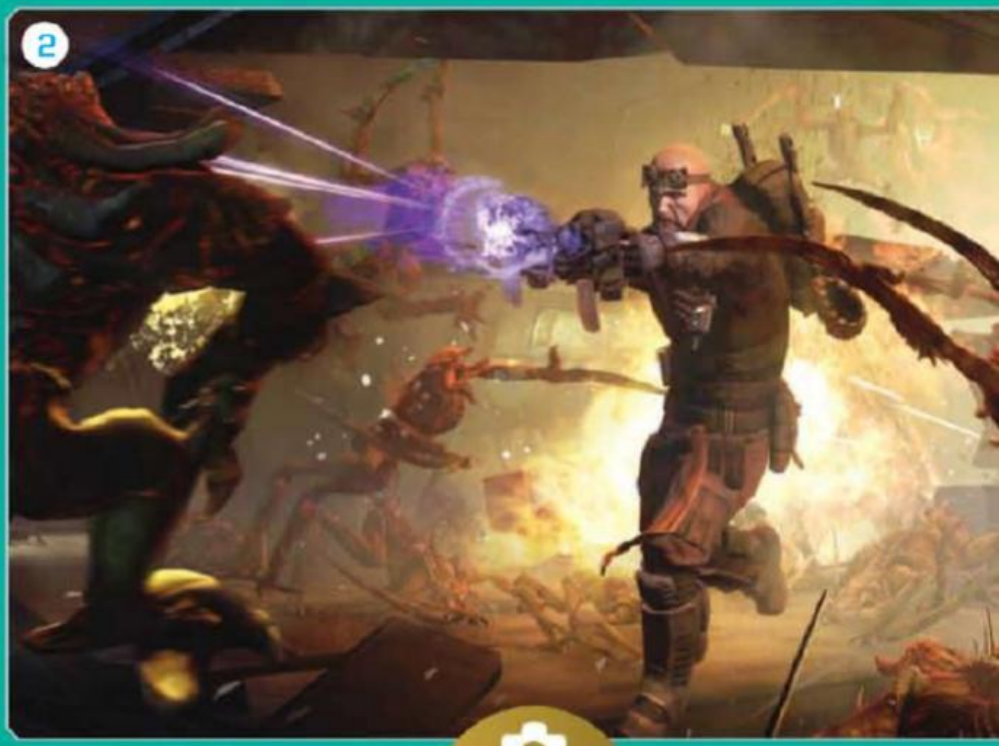
Potremmo anche cancellare direttamente le votazioni per il Gioco del 2011, o 2012 o quel che sarà, perché una volta che l'indiscussa star della PlayStation Nathan Drake farà ritorno nel titolo automaticamente più atteso dell'anno in cui uscirà, il resto del calendario finirà in secondo piano. In Uncharted 3: Drake's Deception, le cose si faranno roventi, in tutti i sensi. Il nostro intrepido cacciatore di tesori è in cerca di Ubar, una città perduta della penisola araba: abbiamo già visitato paesaggi innevati, giungle e montagne, ma la nuova leggendaria locazione è nascosta sotto il deserto di Rub' al-Khali.

Pazzi per Nathan

Eppure in queste pagine non c'è neanche un granello di sabbia... negli screenshot è infatti rappresentato un livello chiamato The Chateau, dieci minuti di pallottole, arrampicate e orgia pirotecnica (incredibile cosa riescono a fare un paio di barili di carburante e una fiamma, vero?). Bellezza mozzafiato a parte, queste immagini danno l'opportunità di ammirare le modifiche apportate al sistema di combattimento e di scalata.
E si tratta delle migliori modifiche possibili: nulla di drammatico che possa allontanare i fan, bensì piccoli miglioramenti che dovrebbero rendere ancora più divertente giocare. Drake dispone di alcune nuove mosse, potendo per esempio piegarsi all'indietro per raggiungere delle sporgenze e raccogliere armi e munizioni automaticamente. Saranno inoltre presenti più opzioni in corpo a corpo che dovrebbero dare una patina di novità persino al furto degli AK-47 nemici.
Faranno ritorno ovviamente anche dei volti familiari. Drake sarà accompagnato da una fanciulla per rendere le cose più pepate (ma non ci sono ancora accenni a Elena o Chloe), ma il rapporto centrale di questo episodio sarà quello fra lui e Sully. Naughty Dog ha intenzione di esplorare la storia che ha portato i due a essere amici così vicini.
Naturalmente, ogni eroe ha bisogno di avversari oltre che di amici e Drake fronteggerà un nuovo nemico, descritto dal director creativo Amy Hennig come "un antico e sinistro ordine religioso clandestino il cui leader manipola la paura degli adepti". La nostra sete di sangue si è già risvegliata.
Siete stati catturati da queste poche notizie? Impossibile non esserlo. Certo il gioco è stato appena annunciato, ma sappiamo che Uncharted 3 non potrà che superare i suoi già illustri predecessori. E considerando i livelli raggiunti da Il Covo dei Ladri, meglio non osar immaginare o si potrebbe impazzire.

Red Faction e l'altra vita su Marte

Gli alieni arrivano in Armageddon e portano l'apocalisse sottoterra



SCATTI ESCLUSIVI PlayStation

1 Benvenuti su Marte nel 2170, 50 anni dopo Red Faction: Guerrilla. Vestirete i panni di Darius Mason, nipote della star di RFG Alec, che è stato spinto con l'inganno da un gruppo di Marauder ad attaccare delle colonie aliene. **2** Ogni cosa può essere abbattuta e poi utilizzata come potenziale arma grazie alla strepitosa pistola magnetica. **3** La superficie devastata è ancora rossa, ma i vari luoghi includono anche fogne verdastre e caverne ghiacciate. E alieni. Montagne di alieni. **4** Il Nano Forge modificato può frantumare nemici ed edifici per poi ricostruirli. Red Faction: Armageddon sarà sugli scaffali a maggio 2011, ma prima di allora ospiteremo ovviamente una bella anteprima su queste pagine.

PlayStation

È ora di riaccendere la passione.

LASCIATI CONQUISTARE, DA GENNAIO 2011.

LITTLEBIGPLANET.COM

Il lungo cammino di GT5

La guida per comprendere il tormentato sviluppo del racing game dei nostri sogni

Cos'ha detto Kaz

"La PS3 è il primo hardware a supportare la grafica fotorealistica nei videogiochi e il primo con una potenza di calcolo tale da sviluppare una fisica adeguata alle nostre esigenze di simulazione. Partendo da queste basi, siamo pronti a dare vita a una nuova concezione di intrattenimento." **Ottobre 2005**

"È completo solo al 30% e ancora molto lontano dal soddisfare le mie aspettative. Per ora ancora non abbiamo progetti concreti o modelli precisi per GT5, ma nel mio programma ho già fissato una data: Natale 2008." 15 **Novembre 2006**

"Il progetto finora conosciuto come GTHD è stato inglobato in GT5." **Gennaio 2007**

GT5 "uscirà in Giappone per l'estate del 2008". **Settembre 2007**

Per GT5 è "prevista un'uscita per Natale 2008". **Novembre 2007**

"Ci saranno un'incredibile quantità di auto e diverse tipologie di tracciati da percorrere. È un lavoro che richiede molto tempo e che non potremo portare a termine prima della fine del prossimo anno." **Maggio 2008**

"Potremmo far uscire Gran Turismo 5 in qualsiasi momento, ma troviamo sempre qualcosa da perfezionare." **Luglio 2009**

"Stabilire una data richiede l'accordo di diverse parti dentro Sony, e non è detto che io condivida le decisioni prese. Marzo sarebbe stato troppo presto. Sicuramente avremmo potuto ultimare il gioco rispettando quella scadenza, ma in quel caso nel prodotto finito sarebbero mancate molte delle cose che avrei voluto introdurre." **Aprile 2010**

"Non ci saranno altri ritardi." **Luglio 2010**

"Non posso far altro che scusarmi per la lunga attesa e spero che quando attesterete la bontà dell'esperienza di guida offerta da Gran Turismo 5 non rimarrete delusi." **Novembre 2010**

2005

2007

2008

2009

2010

Cos'è realmente accaduto

Il primo trailer è mostrato all'E3 sotto il nome di Vision GT e presentato come titolo di lancio PS3. Nei due minuti mostrati sono visibili gli addetti al pit-stop e molte auto, inoltre è assicurato che finalmente ci saranno i tanto attesi nuovi modelli di danno alle vetture.

Le speranze di avere Gran Turismo come titolo di lancio PS3 vengono definitivamente abbandonate, ma la data d'uscita annunciata ci restituisce comunque qualcosa a cui aggrapparci. Il progetto GTHD rivelato al TGS, inoltre, ci lascia intendere che a breve avremo qualcosa a cui giocare.

Un download di prova dal nome GTHD Concept è disponibile in Europa da marzo, ma nulla si sa del gioco completo. Sono presenti dieci macchine, tra cui le prime Ferrari apparse nella serie e un tracciato chiamato Eiger Nordwand.

La data d'uscita slitta incredibilmente di quasi quattro mesi, qualcosa che raramente accade anche nei giochi di sviluppatori poco affidabili nella tempistica. Che la decisione di cancellare GTHD per concentrarsi su GT5 stia dando i suoi frutti?

Un altro ritardo, ma almeno a consolarci c'è la notizia che il tracciato Top Gear sarà incluso. Aggiungiamo il gioco alla lista di Natale.

Natale 2008 si è improvvisamente trasformato in Natale 2009, ma a quanto pare dipende dalle nuove auto. Una quantità di nuove auto che deve per forza valere un'attesa di 12 mesi.

In qualsiasi momento o nel marzo 2010, questa è la notizia che ci arriva dal Tokyo Game Show. Sono solo altri tre mesi d'attesa ma con la minaccia che rappresentano i giochi di corse di alto livello prodotti dagli studi concorrenti, GT5 rischia davvero di rimanere l'ultima ruota del carro.

Quindi non si tratta più di marzo? No, infatti è novembre 2010. Sono passati ben quattro anni dal primo annuncio ufficiale del gioco.

Promesse di 3D e go-kart si affiancano all'annuncio del boss in persona che parla di un'uscita nei negozi a novembre. Davvero, non fate quella faccia, stavolta ci siamo.

Traumatizzati da anni di promesse infrante, ci rifiutiamo di credere che il gioco uscirà davvero fino a quando non ce lo troviamo tra le mani il 24 novembre e lo vediamo girare nelle nostre PS3. Meritava davvero l'attesa, i mal di testa e le lacrime? Scopritelo nella nostra recensione.

ALLARME SPOILER!
NON LEGGETE SE NON VOLETE ROVINARVI IL FINALE DI BROTHERHOOD

Giocherete nei panni di una donna nel prossimo Assassin's Creed?

Scoprite perché crediamo che la "sorellanza" sia la nuova frontiera della serie

Lo scorso mese abbiamo assegnato ad Assassin's Creed: Brotherhood un 8/10 e non abbiamo fatto a meno di notare amareggiati che Ezio ci sarebbe piaciuto di più se avesse indossato una parrucca bionda. Sicuramente ci ha disturbato il fatto che il sequel fosse arrivato solamente a un anno di distanza dal suo predecessore e che fosse ambientato nello stesso periodo storico, mettendo in scena il medesimo protagonista. Ma una volta arrivati alla fine di Brotherhood, l'idea che una donna potrebbe essere la protagonista del prossimo capitolo non ci sembra più così improbabile. Ecco perché...
Nel gran finale, una volta terminata l'esasperante sessione di salti ribattezzata amorevolmente "Tron vs. Stonehenge", il nostro Desmond raccoglie la Mela e viene posseduto da una strana entità femminile (quasi sicuramente appartenente all'estinta razza tecnologicamente avanzata che diede vita all'umanità) e pugnala a tradimento la povera Lucy.

Donne letali

Fino a qui siamo alle solite: tutto abbastanza confuso. Ma la parte interessante viene quando la strana donna dello spazio annuncia a Desmond che sarà accompagnato da qualcuno nel suo prossimo viaggio, una lei "oscurata dalla croce". La donna misteriosa parla anche di un "sesto da svegliare". Forse abbiamo letto troppi libri di Dan Brown, ma pensiamo seriamente che il famoso sesto sia un altro degli antenati assassini di Desmond: in particolare, la donna "oscurata" di cui sopra.
Alcuni degli aiutanti di Ezio in Brotherohood erano, contraddittoriamente, ragazze; la cosa ci è piaciuta e la scelta stilistica di mettere una fanciulla come protagonista del terzo capitolo ci fa gola.
Ma forse l'avevate già capito dal nostro artwork vistosamente ritoccato...

Co-op in arrivo
A quanto pare, assassinare dignitari storicamente esistiti non sarà più un'attività solitaria. Il direttore di Brotherhood, Patrick Plourde, ha rivelato che "alla fine, nel brand di Assassin's Creed arriverà la modalità co-op". Plourde ha spiegato che lo sviluppo affrettato di Brotherood ha reso impossibile l'inclusione di una caratteristica del genere, perché si tratta di qualcosa che "va costruito dalle basi... ci vogliono almeno un paio d'anni per creare un valido sistema di gioco in cooperativa".

worldmags

SCATTI ESCLUSIVI PlayStation.

Quanti robot assassini può contenere un videogioco?

Sega spera molti, almeno nel suo nuovo sparatutto in co-op Binary Domain

Dev bio
Forse non tutti conoscono il suo nome, ma sicuramente i giochi a cui ha lavorato sì: Toshihiro Nagoshi è producer degli episodi di Yakuza ed è stato director della serie di Super Monkey Ball e di molti titoli Sega. Crimine organizzato e primati? Un curriculum particolare, senza dubbio.

Nonostante avesse i migliori mech mai visti dal tempo dei nostri progetti per un clone robotico di Jenna Jameson, il fantastico sparatutto di Sega Vanquish ha fatto un brutto scivolone in termini di vendite. Per questo siamo un po' sorpresi di sapere che Sega abbia deciso di puntare ancora sul genere degli androidi omicidi anziché riversare di nuovo le proprie risorse su un altro Sonic pubblicato in tutta fretta. Salutate quindi (con un 'buongiorno' computerizzato) il nuovo Binary Domain.

Sì, sappiamo che il nome pare quello del primo sito web di un programmatore informatico, ma gli screenshot e il trailer promettono un esercito della resistenza fatto di umani dall'aspetto coriaceo che decimano orde di macchine di morte nel mezzo della Tokyo del 2080. Oltre a questo si tratterà di un'opera firmata Toshihiro Nagoshi, meglio conosciuto come l'autore della serie di Yakuza, cosa che dovrebbe garantire un solido mix di storia e azione. "Quando si sente il termine sci-fi ci si aspetta ambienti freddi e asettici", dice Nagoshi. "In Binary Domain volevo combinare questo concetto con un profondo dramma umano". Aggiunge inoltre che sta tentando di accontentare tanto i fan occidentali di Sega quanto quelli giapponesi, un equilibrio insidioso da raggiungere nel migliore dei casi.

Scommettiamo la nostra collezione di robot giocattolo che questo sarà l'esponente del comparto "armi pesanti" della nostra squadra.

Personaggio femminile tosto ma affascinante? Presente!

Marine spaziale anonimo? Presente anche lui!

Santa scheda madre!

A giudicare dal primo trailer mostrato, sembrerebbe l'ennesimo sparatutto in terza persona con umani contro macchine ambientato nella solita città in macerie completa di mura crollanti e detriti piazzati ad arte per fornirvi copertura. Ma le cose si fanno davvero interessanti quando la storia si sposta in una scintillante metropoli posta chilometri sopra le carneficine, dove una bella ragazza sta accudendo un bambino angelico. L'unico problema è che... non è una ragazza, perché le sue gambe sono robotiche! Si tratta di un diabolico colpo di scena nelle dinamiche tra fazioni che lascia con un'ardente brama di saperne di più.

Il punto centrale e il gioco di squadra, e pur non essendo presenti fasi di gameplay nel breve trailer si trovano comunque degli indizi su cosa aspettarci. I tre personaggi in mostra (due uomini e una donna) posseggono punti di forza piuttosto diversi tra loro: uno dei due uomini è estremamente aggressivo e irrompe in scena a pistole spianate, mentre l'altro dispone di armi più pesanti ma si muove più lentamente. Come sempre, la ragazza vanta un'agilità invidiabile, una capigliatura impeccabile e proprio il viso che vorremmo vedere nella nostra nuova pupa robot (dopo Jenna). Tutti e tre sono parte di una squadra di pace, ma col procedere del gioco inizieranno a mettere in dubbio le loro motivazioni.

Sega parla inoltre di un'Intelligenza Artificiale avanzata che costringerà voi e la vostra squadra a pensare

strategicamente nel falciare i nemici, ma d'altronde ogni sparatutto degli ultimi dieci anni ha promesso la stessa cosa! Saremo comunque felici se il gioco si rivelerà all'altezza di quest'ambizione. Altri dettagli e la data di uscita (che prevediamo nel 2012) arriveranno non appena riusciremo a metterci le mani.

worldmags

Più cavalli con meno spesa

Il nostro esperto rivela i suoi segreti per l'elaborazione delle auto in Gran Turismo 5

Prima di sprecare tutti i crediti che avete accumulato sull'Autumn Ring in un compressore per la vostra Yaris, aspettate! State per imboccare la strada della povertà e della perdizione. Tornate sulla retta via seguendo la nostra guida in sei punti per trarre il massimo dal negozio di elaborazioni di Gran Turismo 5. Attenetevi al nostro piano e riuscirete a mettere a punto qualsiasi auto senza dover fare un mutuo.

1 Per vincere vi servirà una sete di potere da fare invidia a Berlusconi. Il vostro primo passo dovrà dunque essere l'acquisto del filtro aria da corsa per aumentare l'aspirazione d'aria. 450 crediti sono un prezzo più che ragionevole e faranno salire le specifiche della vostra auto di circa 13 cavalli vapore.

2 Una volta fatto, dirigetevi decisi verso la sezione Motori. Assicuratevi di procurarvi subito l'upgrade Chip ECU. Dopo aver salutato appena 1000 crediti vedrete i CV aumentare in media di 20.

3 Restate nella sezione Motori e investite qualche altro credito nella Fase 1 dell'upgrade al motore: noterete un aumento di circa 21 cavalli vapore. Si tratta di un altro acquisto obbligato che con i suoi 2500 crediti rimane accessibile a tutti.

4 Vi resta ancora qualche credito?
È tempo di iniziare a lavorare sul sistema di scappamento. Acquistate il convertitore catalitico a 500 crediti e lo scarico sportivo a 1500. Dovreste così godere di un aumento medio di 20 CV per un costo totale di 2000 crediti che renderà fino all'ultimo centesimo.

5 Ora occupatevi di far girare meglio il vostro motore. Entrate nella sezione Trasmissione e scegliete il disco frizione singolo per 1500 crediti. Questo permetterà al vostro motore di cambiare marcia molto più velocemente, aumentando come risultato l'accelerazione.

6 La guida fluida è piacevole, ma se avete abbastanza denaro è ancora più piacevole una maggiore potenza. Dai menu Turbo e Compressori selezionate il kit turbo a basso RPM da 4500 crediti per un aumento medio di 20 CV. Congratulazioni: avete portato la vostra nuova bestia a un aumento di circa 94 cavalli vapore spendendo soltanto 14.750 crediti. Ora uscite dal garage e vincete!

Andate nella sezione delle recensioni per leggere il nostro parere su Gran Turismo 5 (sì, finalmente!). Altri suggerimenti il mese prossimo!

Prestazione danneggiata

Quando leggerete queste righe il sistema di danni di GT5 dovrebbe essere stato aggiornato per includere deterioramenti meccanici oltre che solo cosmetici. L'uomo del monte di Polyphony Digital Kazunori Yamauchi promette inoltre che i giocatori potranno creare delle copie dei loro salvataggi su altri sistemi. Non vorremmo mai perdere la nostra Ferrari 458 giallo banana.

worldmags

NON GUARDARE IN ALTO
SKYLINE
14.01.2011
WWW.SKYLINEILFILM.IT
UNIVERSAL

worldmags

Cosa pensate della versione beta del multiplayer di Killzone 3

Un matchmaking migliorato e armi più stimolanti in cima alla vostra lista dei desideri

L'ultimo Killzone era una strana bestia online. Enorme, esplosivo e incredibile, ma richiedeva troppo impegno per controllare movimenti e armi. È un'ottima notizia, quindi, che la beta del terzo episodio abbia messo in luce una gran quantità di cambiamenti, alcuni ovvi, altri... interessanti. In primo luogo, ci sono movimenti più rapidi, così che non vi sentirete più come se steste correndo all'interno di un'oleosa muta da palombaro. Anche le armi sono meno seccanti! Un vero sollievo, ma questo significa che armi pesanti come l'LMG si maneggiano come fucili d'assalto da 100 colpi al minuto. Più interessante è il nuovo sistema di sbloccaggio a punti per ottenere equipaggiamenti e accessori capaci di cambiare le sorti della battaglia in un attimo. Ci riferiamo al Recon che schiafferà una grossa croce blu su tutti gli avversari. Potrete cancellarne gli effetti con un potere chiamato Scramble, ma che richiede un livello di cooperazione di squadra che è improbabile trovare in un match online medio. Nel corso del nostro test abbiamo avuto possibilità di giocare con moltissimi utenti (la maggior parte stranieri) e abbiamo quindi deciso di contattare alcuni di voi per avere dei feedback su questo multiplayer! Ecco quello che abbiamo scoperto.

"Molto più fluido e meno macchinoso. Sembra fantastico". (Ryan Trainor)

"Uno dei cambiamenti più sostanziali è stato rimuovere le tattiche spawn rimpiazzandole con punti di spawn che possono essere catturati da ambo le Senza le spawn grenade ci si affida del propria base o ai punti di spawn già Questi punti focali però sovraesposti. Una volta che le persone sapranno dove i appariranno, allora sarà guerra aperta". (Steve Rushton)

"Il problema più grande è matchmaking. Sono entrata in così tante partite dove c'erano dieci persone in una squadra e una sola nell'altra!" (Laura)

Le mappe sono impressionanti. Specialmente quella ghiacciata e il modo in cui si scioglie durante i match". (Anonimo)

"Le brutali uccisioni in mischia sono spettacolari. Tutte le uccisioni in mischia dovrebbero essere così".

(Hopeformortis)

"Buona grafica, buoni controlli, niente lag, jet pack (Yeeeah!), ottime mappe, davvero delizioso da giocare".

(Shinesevens)

""Effetti incredibili. Ci sono così tante texture e differenti effetti sulle superfici. Le fibre di carbonio dei tubi nel livello delle turbine sono incredibili. Così come le lame saldate della turbina. Davvero tantissimi dettagli".

(NinjaFusion)

"Sembra proprio che gli sviluppatori abbiano giocato COD. E questo è un bene. Molta meno pesantezza, migliori menù, ecc. Adoro anche i combattimenti ravvicinati!"

(HarryB)

"Il mio più grande rammarico è quello di dover sbloccare le stesse armi più volte solo per poterle giocare con le altre classi". (sniper248)

"I controlli sono più dinamici. Nessuno avrà di certo problemi con questi. Sembra davvero grandioso!"

(Man)

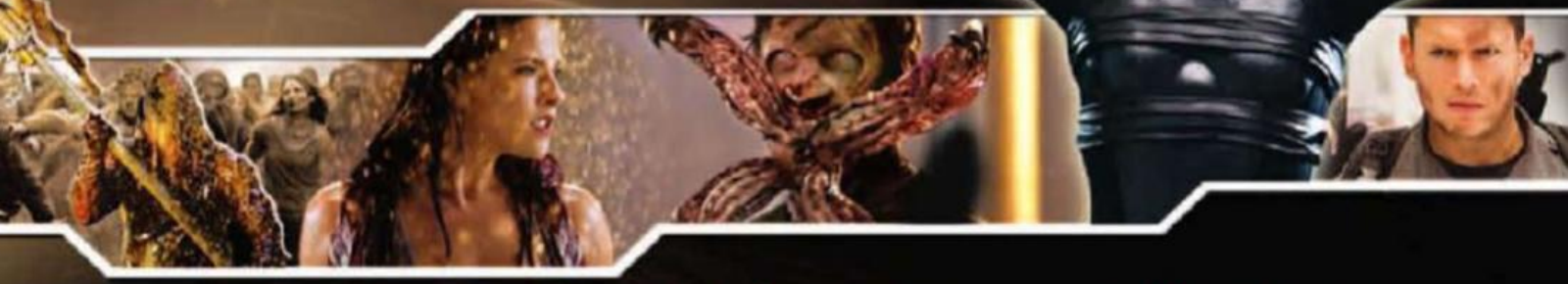
"In questo momento l'iniziale M224-1A LMG è troppo preciso ed è troppo facile che qualcuno vi uccida con quell'arma, sia dalla lunga che dalla corta distanza. Ha bisogno di un maggiore rinculo. Anche correre in giro mentre si spara è troppo facile".

(saiyanangel5)

LA NUOVA
RESIDENT EVIL: AFTERLIFE 3D
GIRATO CON
LA TECNOLOGIA 3D
PIÙ AVANZATA
AL MONDO!
www.he.sonypictures.it

DIMENSIONE DEL MALE!

Dal 12 gennaio in vendita in DVD, BLU-RAY e Blu-ray 3D!



MILLA JOVOVICH È ANCORA PIÙ SEXY IN ALTA DEFINIZIONE!

worldmags

10 Domande a... Jonathan Jacques-Belletête

L'art director di Deux Ex ci spiega perché i giochi necessitano di diventare più credibili

Profilo dello sviluppatore

Jonathan Jacques-Belletête

Art director, Eidos Montreal
Luogo: Montreal, Canada
Twitter: twitter.com/eidosmontreal
Facebook: facebook.com/deusex
Anni nell'industria: 11
Storia: Formatosi nelle arti commerciali, Jonathan è stato un disegnatore freelance prima di unirsi all'industria dei videogiochi nel 1999. Più tardi, Ubisoft lo ha assunto come art director, e lì ha lavorato nella serie di Far Cry e Avatar. È attualmente impegnato in Eidos Montreal su Deus Ex: Human Revolution.

1 Quale gioco ha influenzato maggiormente il tuo modo di lavorare oggi?
Probabilmente Another World e il primo Deus Ex. La cosa interessante di Another World è il fatto che sia stato realizzato da una sola persona e ancora oggi è una vera lezione di game design. Per quanto riguarda Deus Ex ho cominciato a giocarci alle dodici e me ne sono staccato alle tre del mattino. Solo allora ho capito che la realtà era il pianeta Terra e non quella dell'universo del gioco.

2 Abbiamo Move, telecamere e 3D. Quale sarà la prossima grande innovazione?
A essere onesto, non ne ho idea. Personalmente il videogioco è come un buon libro, e sono un fan delle esperienze single player, quindi non riesco a immaginare cosa potrebbe esserci di meglio. Sarebbe grandioso se le disponibilità tecnologiche fossero livellate a tutte le aziende del mondo. A quel punto, la spunterà solo chi avrà la giusta creatività a discapito dell'aspetto tecnologico.

3 Gli alti e i bassi della tua carriera?
Il punto più alto è definitivamente Deus Ex: Human Revolution. Lavoravo in Ubisoft, prima, ed ero davvero felice lì, ma il primo Deux Ex è un po' come una pietra miliare per il mio passato di giocatore, quindi ho pensato "Facciamolo!". La parte più difficile è stata quando sono stato assunto in Ubisoft. È un posto grandioso, ma essere con i grandi del settore mi ha messo in crisi. Il turno più lungo che abbia mai fatto è stato forse quello da quattro giorni! Era su un gioco chiamato Caster, per fortuna però abitavo dall'altra parte della strada, quindi potevo tornare a casa nei momenti di pausa.

4 Vendite o recensioni: cosa è più importante per te?
È talmente costoso produrre giochi oggi che devi riuscire a vendere per mantenere lo studio in salute. Ma per me, che sono un'artista, le recensioni sono altrettanto importanti. Facendo parte di un team creativo, sono le recensioni che ti dicono se il lavoro che hai fatto è buono.

5 Qual è la tua regola d'oro nel game design?
Mi piacciono i giochi che puntano meno sul fotorealismo, ma riescono comunque a creare qualcosa di estremamente credibile.. Per esempio, la teiera ne La Bella e la Bestia è assolutamente credibile, nonostante sia fatta in 2D. Penso che cerchiamo di realizzare cose che somiglino troppo alla vita reale, ma che infine non risultino

Anche se non era un gioco particolarmente riuscito, Avatar era uno dei primi videogame a usare il 3d in modo convincente.

Far Cry ha sapientemente mixato la meccanica a "mondo aperto" con la visuale in prima persona, dando vita a un FPS di culto.

credibili nel contesto nelle quali si trovano.

6 Se dovessi ingaggiare uno sviluppatore da un altro team, chi prenderesti?
Vediamo, c'è Yoji Shinkawa, che è il character designer della serie di Metal Gear Solid, ma non vorrei dire soltanto una persona in particolare. Quello che manca ai grandi studi è la creatività degli sviluppatori indipendenti. Dovrebbe esserci più gente che possa agire in quella maniera anche nelle aziende più grandi, lasciare che la loro creatività abbia piede libero senza dire "Abbiamo bisogno di guadagnare 50 milioni di dollari, chi se ne frega delle tue idee!"

7 Cosa avresti fatto se non avessi lavorato in questo settore?
I videogiochi sono sempre stati la mia passione più grande, ma non sono stati la mia prima possibilità lavorativa: Ubisoft non aveva ancora studi a Montreal e non c'era neanche una scuola per imparare. Così, il mio sogno era quello di diventare un grande vignettista, che era peraltro quello per cui avevo studiato, ma non appena ho avuto la possibilità di entrare nell'industria dei videogiochi non me la sono fatta sfuggire.

8 Che suggerimenti daresti a chi vorrebbe entrare a far parte di quest'industria?
Ci sono tante scuole che offrono corsi di una certa importanza, ma ancora di più, è necessario dedicare quasi tutto il proprio tempo a questo lavoro. Se vuoi entrare nell'industria, scopri che è molto, molto difficile fare giochi: dare vita alle tue idee, trattare con la gente, rispettare le scadenze: queste cose prendono anni e anni. Tutti pensano di riuscire a fare dei giochi, ma, ascoltate, dovete lavorare duro e spendere molto tempo.

> "Quello che manca ai grandi studi è la creatività degli sviluppatori indipendenti."

9 Se avessi carta bianca sul tempo, le persone e il budget da utilizzare, a che tipo di gioco vorresti dar vita?
Non molto tempo fa ho affermato che volevo solo la gente migliore, farla sedere e dire loro di realizzare le idee migliori che gli venivano in mente. Ma anche se avessi tutti i soldi del mondo, finirei per volerli utilizzare tutti, e io voglio fare soltanto qualcosa che venda bene e piaccia alla gente, piuttosto che imbattermi in qualche strano viaggio artistico.

10 Cosa serve ai videogiochi per far parte della cultura mainstream?
Abbiamo visto prodotti come Guitar Hero e Brain Training che si sono avvicinati a quel pubblico, ma è comunque un medium così attivo che mi chiedo se sia mai possibile riuscirci del tutto. La gente alla quale non interessano i fumetti può comunque andare al cinema e guardare Spider-Man, ma magari non giocherebbe a un prodotto ad esso dedicato. È un medium che richiede così tanto all'utente che mi chiedo se un giorno potremo vedere 30-40 milioni di copie di un videogioco come farebbe un film qualsiasi. A essere onesto, penso che stiamo bene dove siamo.

Il guanto d'arme era inizialmente un guanto da giardinaggio. Meagan ammette di averci lavorato molto, ma alla fine è soddisfatta del risultato raggiunto.

La Principessa di Persia

Il cosplayer del Principe cambia sesso

Non abbiamo mai amato Prince of Persia come in questo momento. Inoltre, non avevamo mai visto prima la modella diventata giornalista di videogiochi Meagan VanBurkleo. L'amante di cosplay, laureata nell'Università del Minnesota, ci dice che stava provando a creare versioni femminili di personaggi maschili. "Sono una persona estremamente artistica", spiega. "Il solo ornamento di dettagli sul costume mi ha stancato tantissimo".

Sebbene abbia lavorato per trasformare il look del Principe in qualcosa di più femminile, Meagan ha passato atroci sofferenze per assicurarsi che la sua versione fosse fedele all'oscillante personaggio di culto dei videogiochi. "Prima di tutto, ho acquistato elementi che funzionassero, poi mi sono dedicata a taglio, decorazione e misure e ho aggiunto del materiale che mi avvicinasse il più possibile a quello di riferimento. Ovviamente, ho leggermente modificato il costume per renderlo più femminile, cercando al contempo di rimanere fedele all'originale". Dal suo turbante alla frange sul top, possiamo dire che ha lavorato davvero, davvero bene. Scopritene di più su meaganvanburkleo.com.

I giochi più brutti per PS3!

secondo Metacritic.com

La Bussola d'Oro

Da un libro interessante è stato tratto un film insopportabile (per colpa dell'odiosa bambina scelta come protagonista) e di conseguenza, è nato un videogioco terribile. Piuttosto che giocare a questo titolo: "Mi duole dirlo, ma è meglio spegnere la TV e aprire il libro" **40%**

Vampire Rain: Altered Species

Già di per sé il titolo è brutto: ma nel gioco le cose peggiorano ulteriormente a causa di un gameplay veramente pessimo. Un critico attaccò duramente gli sviluppatori, accusandoli di non aver neanche giocato a quello in cui stavano lavorando. **40%**

Cabela's Dangerous Hunts 2009

Questo patetico simulatore di caccia, dove l'obiettivo è macellare leoni e giaguari per tutto il tempo, era decisamente noioso. "Il porno non è l'unico modo per vedere uomini cattivi con i baffi fare atti riprovevoli", è stato il commento allarmato del nostro recensore. **39%**

Iron Man 2

Una presenza apprezzabile nel sempre poco fortunato campo dei tie-in. Qualche cosa di buono c'era, ma il resto era purtroppo da buttare. **41%**

Damnation

Lo definiamo più bello dell'inferno, ma solo perché ha una conclusione. Cosa non andava a parte il punk-cowboy? Tutto: animazioni pessime, sparatorie noiose e rallentamenti cronici quando la situazione cominciava a farsi calda.. **36%**

Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Un gioco buono forse solo per le tette pixellose delle ragazze. No, scherziamo, neanche per quello. **17%**

Dick Marcinko Rogue Warrior

Uno scarso sparattutto in soggettiva che presenta una prospettiva banale sulla Guerra Fredda, a tratti ridicola! **27%**

The History Channel: Battle for Pacific

L'intera campagna di gioco dura un'ora e mezza. Due al livello di difficoltà più alto. Questo naturalmente se si volesse fare un discorso serio su questo scarso sparatutto. **33%**

Shellshock 2: Blood Trails

Tutti amano gli zombie e gli sparatutto sul Vietnam. Di conseguenza, gli zombie in un contesto vietnamita basterebbero per fare un grande gioco, no? La risposta è: non sempre. Ve ne accorgerete quando combatterete contro Vietcong che sembrano pattinare sul ghiaccio e zombie che si incastrano qua e là ogni tre secondi. **35%**

Mobile Suit Gundum: Target In Sight

Questo mix di animazioni legnose e di azione poco ispirata è addirittura sotto gli standard della sconfortante qualità media che da sempre caratterizza i giochi dedicati a Gundam. Qualcosa di impossibile da sopportare anche per il fan più accanito. **33%**

Bloggie Touch Mobile HD Snap Camera

Scatta e condividi grazie alla speciale fotocamera Sony

Prezzo: 250 Euro
http://www.sony.it/product/dph-mobile-hd-snap-camera/mhs-ts20k

Grazie per la memoria

La Bloggie ha 8GB di memoria, 1 che non è affatto male. Comunque, quei giga vi permetteranno di ottenere solo 29 minuti di video in HD, e non potrete estenderla per mezzo di slot memory stick o microSD. Certo che... insomma, Sony a chi andrebbe di fare video a 720p al giorno d'oggi?

In poche parole

Andando indietro nel tempo, gli unici che sono riusciti ad avere dei discepoli adoranti sono stati Gesù e uno strabico texano che pensava di essere Gesù. Ma ora che la nascita del micro-culti di Twitter ha trasformato le abitudini della gente, non c'è più nessuna scusa per non condividere qualsiasi ultima teoria mal concepita e divertenti segreti della nostra vita con tutti. Questo ci porta a Bloggie: una macchina fotografica touch screen, da 12.8 megapixel con registrazione di video in HD, che è talmente orientata al mondo della pubblicazione istantanea che il dilemma morale se pubblicare o meno delle foto su Internet se ne andrà rapidamente per la strada che hanno preso le audiocassette di una volta.

Perché è così speciale?

Voi siete speciali, e per questo necessitate di video in HD con foto da 12.8 megapixel che passano senza sforzi dal primo piano al paesaggio seguendo i dettami della vostra musa (o della vostra concentrazione di alcol nel sangue). E visto che siete uno su un milione, perché dovreste negarvi la possibilità di taggare le vostre foto e i vostri video al volo, per poi poterli postare dove vi pare? Prendete la vostra Bloggie, una porta USB libera, scaricate tutto sul PC e poi condividete su Facebook, Twitter, Flickr e qualunque altro social network vi venga in mente!

Qualcosa in più

Che ne dite di quattro ore consecutive di riprese/foto con una singola carica? Sono ben due ore e 51 minuti di più di quanto ci voglia per alienare chiunque in una festa. C'è anche una nuova e intelligente modalità Auto Macro che vi permetterà di effettuare dei primi piani da coroner della scientifica quando vorrete immortalare il vostro gatto che si lava con la lingua. E infine, la Bloggie vi arriverà a casa completa di un'enorme archivio virtuale, grazie a Personal Space, lo spazio online di Sony, sicuro e facile da navigare, in cui potrete archiviare le vostre foto e i vostri video. Beh, addio privacy... è stata una bella storia, ma ora tra noi è finita!

Fotografando in giro

Aprite la confezione della vostra Bloggie e troverete una speciale lente che vi permetterà di realizzare video a 360 gradi. Perfetta per sorvegliare le vostre proprietà, realizzare sex tape di qualche celebrità, catturare la maestosità della natura o le squallide dimensioni del vostro monolocale.

A portata di mano

L'USB ormai si trova praticamente ovunque che è impossibile rimanere sorpresi. Ma quella della Bloggie merita una menzione d'onore: non solo permette di collegare la fotocamera direttamente al PC, ma carica nel frattempo le batterie durante la fase di trasferimento delle foto.

Scheda Tecnica

- **Peso:** 125g (batteria inclusa)
- **Dimensioni:** 15x107.0x52.0 mm
- **Display:** 3" touchscreen
- **Sensore immagine:** 7.22mm (1/2.5) Exmor CMOS
- **Risoluzione foto:** 12.8 megapixel
- **Massima risoluzione video:** 1920x1080 (HD)
- **Zoom:** 4x digitale
- **Memoria:** 8GB (interna)
- **Formati video:** MPEG4 AVC/H.264 (MP4)
- **Interfacce:** HDMI, USB

PLAYSTATION EURO TOP 10 CHARTS

▲ Sale ▼ Scende ● Uguale ✚ Nuova entrata

PS3

1	●	FIFA 11
2	▲	Medal Of Honor
3	●	Star Wars The Force Unleashed II
4	▼	Fallout New Vegas
5	●	WWE Smackdown vs Raw 2011
6	●	PES 2011
7	●	The Sims 3
8	✚	Blood Stone 007
9	▲	Sports Champions
10	▼	F1 2010

Source **chart-track.co.uk**

PS3 budget

1	✚	SingStar Dance
2	▼	UFC Undisputed 2010
3	▲	Resident Evil 5 Gold Edition
4	▼	Uncharted 2: Among Thieves
5	▲	Blur
6	▼	Prince Of Persia The Forgotten Sands
7	▲	Sega Mega Drive Ultimate Collection
8	▲	Bioshock 2
9	▼	Buzz! Ultimate Music Quiz
10	▲	LittleBigPlanet

Source **chart-track.co.uk**

PSP

1	●	FIFA 11
2	✚	God Of War: Ghost Of Sparta
3	●	PES 2011
4	▼	WWE Smackdown vs Raw 2011
5	▲	ModNation Racers
6	▼	Kingdom Hearts: BBS
7	▼	Lego Harry Potter: Yrs 1-4
8	▼	MGS Peace Walker
9	▼	Toy Story 3
10	✚	LOTR: Aragorn's Quest

Source **chart-track.co.uk**

Il Calabrone Verde sperimenta i colpi imparati dal suo insegnante Kato. Addestrato all'uso delle arti marziali, il supereroe è pronto a combattere Benjamin Chudnofsky e i suoi scagnozzi.

The Green Hornet

Un supereroe atipico per combattere la criminalità

Antesignano di Batman, Spider-Man e tutti gli altri supereroi che hanno affollato per anni le pagine dei fumetti, The Green Hornet ha anticipato una tendenza che sarebbe divenuta dominante. L'uomo con la maschera verde, il suo braccio destro esperto in arti marziali e la loro auto ipertecnologica hanno infatti ottenuto un successo insperato sin dalla loro prima apparizione in una trasmissione radiofonica del '36, in cui la voce di Al Hodge narrava la lotta del calabrone verde contro il crimine. Da allora il supereroe è prima apparso in un fumetto e in un serial cinematografico del 1940, fino a diventare protagonista di una serie televisiva trasmessa tra il '66 e il '67, la stessa che ha donato a Bruce Lee fama mondiale.

Ciò che ha finora stupito è stato proprio lo scarso interesse dimostrato da Hollywood verso questo personaggio. Se ai vari Superman, Capitan America e via dicendo sono state dedicate pellicole su pellicole, sequel e remake, mancava ancora un film dedicato al padre di tutti i supereroi. Due anni fa la Sony Pictures Entertainment ha deciso di porre rimedio a questa mancanza tanto che l'agognato film, dopo una gestazione lunghissima e diversi ritardi, è finalmente nelle sale. La storia scelta per il grande schermo è quella tradizionale, con l'inserimento di un antagonista, il gangster Benjamin Chudnofsky (Christoph Waltz), creato ad hoc per questo cinecomic. Britt Reid (Seth Rogen) è un ragazzo come tanti altri, oggi lo definiremmo un "figlio di papà", ossia un giovane dalle ampie disponibilità economiche che sperpera gli averi familiari tra svaghi e divertimenti. La sua situazione cambia alla morte del padre James (Tom Wilkinson), proprietario della Daily Sentinel, dal quale eredita l'intero impero editoriale. È a questo punto che Britt deve responsabilizzarsi, e lo fa tramite l'incontro con Kato (Jay Chou), un assistente dalle potenzialità nascoste. Fino alla morte di James, Kato era solo il ragazzo che portava la posta e preparava il caffè; dopo l'incontro con Britt diventerà l'inseparabile amico in grado di trasformarlo in supereroe. Grazie alla sua esperienza nelle arti marziali e alla sua conoscenza della tecnologia, Kato addestra Britt al combattimento e lo dota di armi micidiali. Editori di giorno e supereroi di notte, questa la nuova vita dei due amici: l'astuzia del Calabrone Verde e del suo assistente consiste nella metodologia scelta per combattere i criminali, ovvero diventarlo a loro volta per sconfiggere il male dall'interno.

The Green Hornet è quindi un supereroe atipico, non porta mantelli

Il Calabrone Verde agisce mascherato contro i criminali con Kato, il suo braccio destro. Sa bene che l'unico modo per sconfiggere i cattivi è fingersi uno di loro.

Un supereroe... poco super!

Per diventare credibile nell'inedito ruolo di Calabrone Verde, Seth Rogen è dovuto dimagrire e si è dovuto allenare a lungo, senza comunque riuscire a competere con i palestrati interpreti da sempre scelti per incarnare i supereroi al cinema. Ciò ha fatto inizialmente pensare a una rivisitazione ironica del personaggio, smentita però dal regista Michel Gondry (l'eccellente regista di Eternal Sunshine of the Spotless Mind), che ha dato un taglio serioso al film pur intervallandolo con scene comiche; lo scopo era proprio quello di mostrare l'umanità dell'eroe, nel quale il pubblico potesse più facilmente identificarsi. Un filone che, come ha dimostrato lo Spider-Man di Sam Raimi, è indubbiamente apprezzato dai fan delle graphic novel originali.

o calzamaglie, non possiede nessun superpotere, e soprattutto non spicca tra gli altri per senso di giustizia e integrità morale: è una persona come tante e scende a compromessi. Per questo motivo pare azzeccata la scelta di Seth Rogen nell'interpretare Britt: nell'immaginario comune, l'attore è legato a personaggi demenziali, spesso derisi dalla società, di certo non acclamati dalle folle. Accanto agli attori protagonisti, il cast stellare è completato dalla segretaria, nonché complice, Cameron Diaz, dal gangster Christoph Waltz, e dagli attori secondari Edward James Olmos, David Harbour e Tom Wilkinson.

L'uscita del film, registrato in due dimensioni, è stata giustamente posticipata a causa della sua riconversione in 3D. Se ai nostri giorni si adotta la stereoscopia anche per i film che non ne acquistano in qualità, The Green Hornet costituisce infatti un'eccezione: siamo di fronte a una pellicola che si presta particolarmente alla tridimensionalità, dalla quale ci aspettiamo evoluzioni sulla superaccessoriata Black Beauty, inseguimenti mozzafiato e combattimenti alla Matrix. Un pubblico abituato a fusti in calzamaglia sarà in grado di apprezzare la novità irriverente del Calabrone Verde?

Britt e il suo secondo provano la superaccessoriata Black Beauty, l'auto ipertecnologica progettata dallo stesso Kato. Con essa si sposteranno sicuri durante la notte come fossero in un bunker con le ruote.

GENNAIO AL CINEMA!

Il prossimo anno porta con sé un mucchio di risate, tra viaggi strampalati, giganti buoni e due gemelli in arrivo; ma non mancheranno film impegnati, con trame complesse e cast d'eccezione!

Parto col folle

Cinque giorni ai limiti del surreale per Peter Highman e il suo occasionale compagno di viaggio Tremblay. Peter deve riuscire ad arrivare a casa in tempo per la nascita di suo figlio, ma per farlo deve attraversare lo Stato in auto accanto a un uomo che non potrebbe essere più diverso da lui. Robert Downey Jr. veste i panni del neo papà e trova sul set un esilarante Zach Galifianakis a mettergli i bastoni tra le ruote.

I fantastici viaggi di Gulliver

La comicità di Jack Black messa al servizio di un classico. Sarà lui a interpretare Gulliver nel prossimo film di Rob Letterman, portando sul grande schermo il romanzo di Jonathan Swift in chiave moderna. La rivisitazione perde lo spirito di denuncia sociale proprio dell'originale, ma ne guadagna in divertimento!

The Next Three Days

Un remake hollywoodiano del film francese Pour Elle di Fred Cavayé. Un uomo come tanti altri si trova ad affrontare una situazione fuori dal comune: la moglie viene incarcerata per omicidio e lui farà qualunque cosa pur di dimostrare la sua innocenza. Con un brillante Russell Crowe nel ruolo del protagonista ed Elizabeth Banks nei panni della presunta assassina, il remake si prospetta addirittura migliore dell'originale.

Vi presento i nostri

Tante conferme e qualche new entry per il terzo film dedicato alla famiglia Fotter. Stavolta i nuovi arrivati sono due gemelli, figli dell'ormai consolidata coppia Ben Stiller e Teri Polo. I neo genitori dovranno ancora una volta affrontare le intromissioni della famiglia allargata che interverrà sull'educazione dei due bambini. Si promettono risate pari almeno alle precedenti, peccato per l'assenza di Dustin Hoffman.

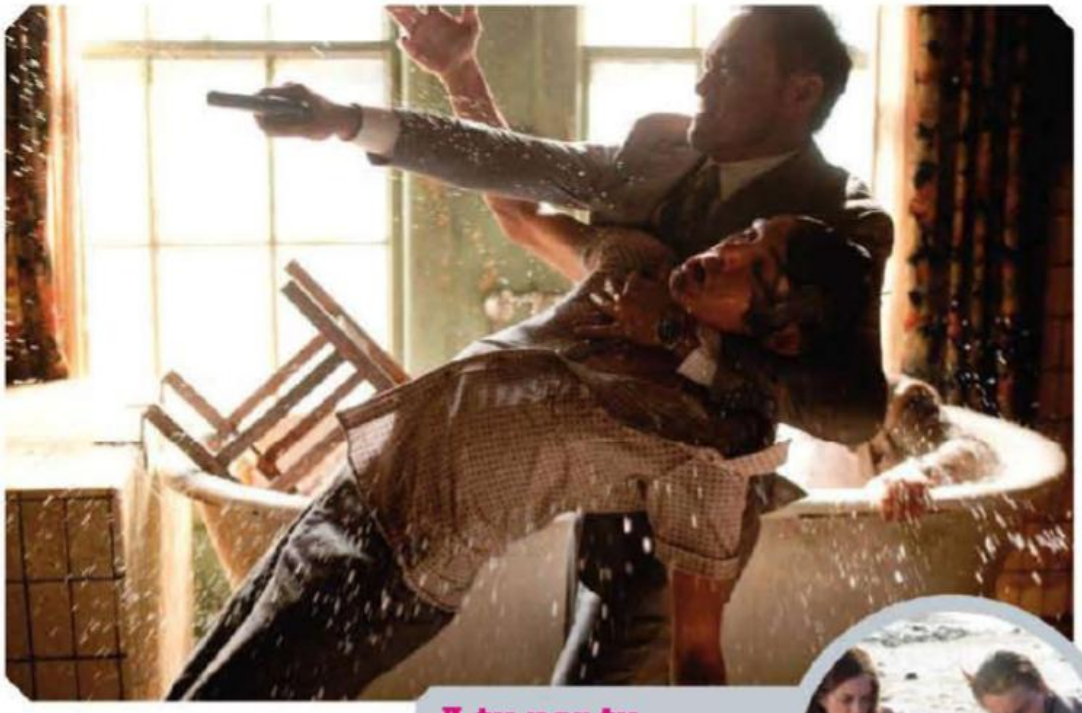
Inception

Il sogno di Christopher Nolan: ecco come un capolavoro cinematografico è in grado di ridefinire la coscienza umana

In attesa di The Dark Knight Rises, terzo episodio della spettacolare saga dedicata a uno dei supereroi DC Comics più amati di sempre, Christopher Nolan non è certo rimasto con le mani in mano e, tra un capitolo e l'altro di Batman, ha tirato fuori un vero e proprio capolavoro della cinematografia contemporanea. Inception, uscito nelle sale lo scorso 24 settembre, ha raccolto al botteghino oltre 10 milioni di euro solo in Italia, e a ragione. Il film, riprendendo la linearità (o non linearità!) maniacale di Memento, mette in scena una complessa architettura fisica e mentale, dove un caleidoscopio di personaggi si trova costretto ad agire a ritmo serrato per salvarsi la vita, per scoprire il limite tra realtà e finzione, per dare una nuova giustificazione alla propria esistenza... Leonardo DiCaprio, ormai considerato uno dei più grandi attori hollywoodiani dopo le eccezionali prove di The Departed e Shutter Island (entrambi per la regia di Martin Scorsese), è Cobb, un ladro di idee capace di inserirsi nella mente delle persone e rubarne, sotto cospicuo pagamento, i più reconditi segreti senza che loro se ne accorgano. Peccato che la sua ultima missione non finisca esattamente nel migliore dei modi, e Cobb e il suo secondo, Arthur, si trovino ricattati dall'uomo che dovevano derubare, Saito. I due vengono così incaricati di una nuova missione: convincere il giovane Robert Fischer a disgregare l'impero finanziario ereditato dal padre. Il compito non è affatto facile, e per portarlo a termine Cobb mette su un'eccellente squadra, formata da alcune delle menti più sagaci in fatto di chimica, architettura, strategia.

Quello che, a prima vista, potrebbe sembrare un thriller adrenalinico tra i tanti, è però qualcosa di più. Molto di più. Nolan torna alla carica con un cast di attori d'eccezione: oltre a DiCaprio, il

All'inizio del film, Cobb e Arthur falliscono nella loro missione, narrata nella graphic novel che fa da prologo alla pellicola, The Cobol Jobb.



bravissimo Joseph-Gordon Levitt (finora visto più che altro in leggere commedie romantiche come 500 giorni insieme), la nascente stella del cinema Ellen Page (già acclamata in Juno), l'affascinante Marion Cotillard, e alcune vecchie conoscenze della saga di Batman, come Michael Caine e Cillian Murphy (che interpreta qui il giovane Fischer). Ma, oltre, alla travolgente prova attoriale, ciò che colpisce di Inception è proprio il suo messaggio celato (o palese) e il modo in cui viene trasmesso. Nolan ci proietta nel mondo dei sogni, dove tutto sembra così familiare eppure così estraneo: salire le scale e ritrovarsi sempre allo stesso punto, avere contatti con l'acqua perché si sente il bisogno di andare in bagno, non ricordare come si è giunti in un posto o pensare di aver sognato per ore e ore quando invece si è semplicemente schiacciato un pisolino. Sono tutti concetti e sensazioni che ognuno di noi prova ogni giorno o, meglio, ogni notte, e che il regista utilizza per mettere in scena un complesso meccanismo a orologeria che non è solo un virtuosismo stilistico (come potrebbe essere, per esempio, The Fountain di Aronofsky), ma nasconde qualcosa di molto più intenso e profondo. Gli incubi che ci inseguono, e che non sono rappresentati da un mostro, ma dalla persona che più amiamo e che ci ha abbandonato. Il desiderare con ogni particella del proprio corpo di rimanere nel sogno, perché è più bello e sicuro della vita reale, dove tutto è possibile, anche ricongiungersi con ciò che si è perso; e nello stesso tempo sapere che è una finzione, e coscienza e razionalità impongono di distinguere tra il giusto e lo sbagliato. Inception è tutto questo, ed è anche un'intensa storia d'amore, dove spingersi al di là del limite rappresenta la sublimazione ultima del sentimento, ma anche l'impossibilità di tornare indietro, se non a un costo insopportabile e persino inconcepibile.

A tu per tu con il sogno

Subito dopo la sua comparsa nelle sale cinematografiche, Inception ha fatto parlare tantissimo di sé. Non solo e non tanto per i contenuti profondi che lo impregnano, ma per la logica ferrea che segue durante la narrazione, e che ha portato molti a chiedersi se, alla fine, non si sia trattato tutto o in parte di un sogno di Cobb. L'edizione Combo-Pack 2 dischi Blu-ray+DVD+Copia Digitale di Inception può finalmente darci una risposta, grazie alla valanga di contenuti speciali contenuti e, soprattutto, all'Extraction Mode, che permette di seguire il film accompagnato da finestre in cui attori e regista commentano e spiegano la realizzazione di ogni singola scena e cosa essa nasconde dietro l'apparenza.

Tra i contenuti speciali della Combo-Pack, anche un'immersione nel mondo dei sogni come realtà parallela con Joseph Gordon-Levitt.

TOP 10 USCITE

1 **Resident Evil: Afterlife**

2 **Splice**

3 **L'ultimo dominatore dell'aria**

4 **Buried - Sepolto vivo**

5 **I Pilastri della Terra**

6 **Repo Men**

7 **The American**

8 **Mordimi - Versione estesa**

9 **Amore a mille... miglia**

10 **Indovina chi sposa Sally**

CASTING CALL
Facce di Hollywood per gli eroi PlayStation

ASSASSINO NEL TEMPO

UN SOLO UOMO SFIDA LA CORRUZIONE DEI CROCIATI. COME UN EROE DA FILM

Personaggio: Altair (Assassin's Creed)
Interprete: Wentworth Miller

Per quanto occorra arrendersi all'evidenza dei suoi difetti, l'episodio originale di Assassin's Creed ha il merito di aver mostrato a tutti le meraviglie dell' attuale generazione di console. Nei voli d'angelo di Altair, l'assassino che sullo sfondo della Terza Crociata è venuto a contatto con i segreti più occulti dei Cavalieri Templari, c'è la metafora del salto generazionale che tutti noi giocatori abbiamo compiuto ormai tre anni fa con l'avvento di PS3. Altair è un personaggio misterioso, letale, atletico oltre ogni immaginazione eppure capace di colpire con violenza la dove serve. In quel di Hollywood esistono molti attori adatti alla sua interpretazione, ma la nostra scelta cade sul Wentworth Miller protagonista della celebre serie TV Prison Break. La sua carriera è iniziata nell' ambito di fiction quali Dinotopia e Buffy: The Vampire Slayer, ma è con l' interpretazione nel film La Macchia Umana al fianco di Anthony Hopkins che le sue doti emergono in modo rilevante; nel 2005. Attualmente sta proponendo la propria candidatura al ruolo di protagonista nel prossimo blockbuster storico hollywoodiano, Spartacus: Blood and Sand.

LA COREA LO ADORA
Uno tra i mercati nei quali Wentworth Miller è maggiormente seguito ed apprezzato dal pubblico è, pensate un po', quello coreano. I fan si riferiscono a lui con lo pseudonimo di "Seok Ho-pil", ossia il soprannome di Michael Scolield nella versione asiatica di Prison Break, e la celebre etichetta locale Bean Pole International lo ha nominato uomo immagine per la sua linea di capi maschili di alta moda. Quando si dice che a volte, il successo arriva proprio dove non te lo aspetti...

CONTEST SKYLINE

A tutti voi che siete in trepidante attesa dell'arrivo in Italia del Blockbuster Skyline, Playstation Magazine Ufficiale e Eagle Pictures propongono un contest imperdibile!
In palio, per i più bravi e rapidi a rispondere, 10 biglietti omaggio per andare a vedere il film in un cinema della vostra città!!
Vi basterà rispondere esattamente e velocemente alla domanda qui sotto per cercare di aggiudicarvi uno dei biglietti in palio:

Il protagonista maschile del film si chiama Eric...

1. Cantona
2. Balfour
3. Bana

Rispondete alla domanda pubblicata qui sopra e inviate la vostra risposta, completa dei dati personali (nome, cognome, indirizzo, e-mail e autorizzazione al trattamento dei dati) all'indirizzo quest@playmediacompany.it, indicando nell'oggetto dell'e-mail Contest Skyline

WELCOME
PlayStation
Magazine Ufficiale - Italia
Games for Windows
XBOX 360
PS3
Fallout
NEW VEGAS
Fallout New Vegas è aspetta ora ad un prezzo speciale
* Disponibile a 49,99 € per console e 39,99 € versione PC
Fallout
NEW VEGAS
18
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
OBSIDIAN
Bethesda
SOFTWORKS
a ZenMax Media company
PS3

Io Sono La Resurrezione

La redazione di PSMU alle prese con l'eroe rinato di inFamous 2

Faccia a faccia con il golem, uno dei primi boss di inFamous 2. Grande grosso e... non molto altro.

Tanti sono stati gli eventi che si sono succeduti nel mondo dei videogiochi da quando il primo inFamous ha raggiunto gli scaffali dei negozi di mezzo mondo e l'avvento di Uncharted 2 è stato forse quello più significativo. Prendendo il controllo di Cole, supereroe elettrico alla sua seconda apparizione, quello che ci è immediatamente balenato in testa mentre ci gettavamo su una folla di uomini-uccello delle paludi è stato che gli sviluppatori di Sucker Punch hanno davvero "Unchartizzato" inFamous 2 quanto più hanno potuto.
Il lead designer Darren Bridges ride del confronto: "Adoro quel verbo, unchartizzare". Ad ogni modo, i due titoli sembrano davvero avere molto in comune. La cura della grafica e il senso di drammaticità tipicamente filmico sono inconfondibilmente in stile Drake. Abbiamo chiesto a Bridges se ci fosse stato scambio di opinioni tra Sucker Punch e gli sviluppatori di Uncharted, i ragazzi di Naughty Dog. "Abbiamo parlato con loro", ci conferma. "Ma non c'è stato alcuno scambio di codici. Piuttosto si è trattato di una condivisione di idee e di ipotesi su come realizzarle". Ha poi aggiunto: "Siamo stati fortemente ispirati dagli sforzi che loro hanno compiuto e dall'incredibile livello di qualità estetica del loro gioco. Per noi si è trattato più che altro di un 'come facciamo a riportare tutto questo all'interno di un mondo aperto popolato da supereroi'".
Secondo il game director Nate Fox, quell'incredibile livello di rappresentazione include anche le animazioni e le scene di intermezzo che saranno quindi tutte realizzate con la tecnologia motion capture. "Registriamo insieme i corpi e le voci degli attori, per ottenere il risultato più efficace che possiamo". L'impatto grafico è sicuramente stato migliorato se confrontato con quello adeguato, ma granuloso, del capitolo originale. Cole e i mostri che combatte sono magnificamente resi e mentre oscilla in aria il suo nuovo giocattolo, l'Amp (un bastone metallico che incanala i suoi poteri elettrici in attacchi da corpo a corpo), la telecamera si stacca e rallenta per mostrare ogni dettaglio delle mosse speciali con grande efficacia.

"Combattere con l'Amp è funzionale e dà soddisfazione"

Amp-lificato

Il sistema di combattimento è basato su un singolo tasto, ma è funzionale e dà soddisfazione. L'Amp si comporta esattamente come una mazza: in grado di spazzare via i nemici tanto bene che molti di questi erano già morti prima ancora che ci ricordassimo di utilizzare le altre abilità di Cole, come le granate adesive o gli scoppi di saette. Mentre riduciamo in poltiglia una marmaglia di mutanti, il direttore del reparto comunicazioni, Ken Schramm, ci spiega il nuovo sistema di combattimento: "Abbiamo scoperto che nel titolo originale molti giocatori si divertivano semplicemente a picchiare i personaggi di sfondo senza ricorrere ai poteri. Per questa ragione abbiamo fatto in modo che il corpo a corpo risulti più divertente."

Il nuovo giocattolo di Cole è l'Amp, una mazza che può caricare con i suoi poteri elettrici.

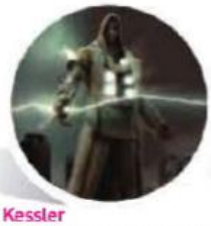
Il vecchio Cole dal nuovo look resta fedele al suo design originale, ma con qualche ferita da battaglia in più.

Diavolo! Noi ci stiamo decisamente divertendo. Sorprendentemente, nonostante ci sembri un gioco già a buon punto, gli sviluppatori affermano che è molto lontano dall'essere compiuto, con l'uscita prevista per il prossimo anno. "Questa non è nemmeno una versione alpha", ci dice Schramm mentre solleviamo un mutante con la punta dell'Amp e lo scaraventiamo al suolo. (Nelle versioni alpha, le caratteristiche principali del gioco sono tutte al loro posto, ma non gli elementi grafici, qualcosa che abbiamo notato per esempio nei modelli grafici dei personaggi di sfondo, che sono molto meno curati di Cole). Cos', quando chiediamo spiegazioni sulle meccaniche di combattimento, ci risponde: "Attualmente il personaggio esegue mosse diverse in base alla distanza dal nemico, ma questo sistema potrebbe cambiare nella versione definitiva. Ci penseremo su... e sapete una cosa? Potrebbe anche rimanere esattamente cos'".
Sconfitti i mostri, entra in scena la parte successiva della missione: inseguire una limousine attraverso le strade per acciuffare un politico anti-mutanti di nome Bertrand. Schramm lo descrive come "la più grande seccatura di Cole", spiegandoci che si tratta di un purista al comando di un gruppo di miliziani. L'inseguimento si era visto in un video, ma questa è la prima volta che qualcuno lo ha potuto giocare e una cosa immediatamente riscontrabile è che questa volta il nostro eroe è ancora più super che in passato. Cavi e linee del tram sospesi sulle vostre teste sono l' per poter sfruttare i thruster per il planaggio di Cole e l'abilità induction grind per muovervi senza sforzo attraverso la città.
Fox ci spiega: "È alla base del gioco rendere Cole in grado di utilizzare i suoi poteri elettrici e le abilità di parkour per creare un azione scorrevole degna del miglior elettro-ninja. Abbiamo riflettuto molto su come renderlo un atleta estremo, tanto quanto uno snowboarder o uno skateboarder, sfruttando i suoi poteri in questa palestra/giungla tridimensionale". C'è una naturale semplicità nell'uso delle mosse, sia che si stia utilizzando l'induction grind per spingere Cole lungo i tubi o lungo le grondaie e i cavi. Il senso di libertà è simile alla modalità free-running offerta da Assassin's Creed, solo con molte più scintille e sezioni in volo.

Key players I personaggi chiave di inFamous

Cole
Umile fattorino, Cole ha ottenuto i suoi superpoteri elettrici in un'esplosione che lo ha risparmiato in mezzo a migliaia di vittime.

Zeke
Amico del cuore di Cole, lo ha tradito nel primo inFamous, ma resosi conto di aver commesso un errore è tornato sui suoi passi.



Kessler
Il nemico principale di inFamous si è rivelato essere il Cole del futuro, venuto a preparare il Cole del passato per la Bestia.

Bertrand
Lobbista anti-mutanti che sarà sicuramente la scocciatura più grande per Cole in inFamous 2. Scommettiamo che ha dei poteri nascosti.

Dr. Wolfe
Uno scienziato responsabile dell'incidente che ha fornito a Cole i suoi poteri, che sta tentando di aiutarlo a sconfiggere la Bestia.

La Bestia
Misteriosa entità simil-divina, del tutto decisa a distruggere Cole, il mondo e più o meno tutto quello che vi cammina sopra.

La milizia è un gruppo anti-mutanti che attaccherà Cole in ogni occasione. È il momento di elettrizzarsi!

Queste le chiamiamo facce da "Ops!". È presto detto: enorme tempesta di fulmini + folla = causa civile di massa.

La tempesta perfetta

La sensazione di potere è una chiave del sequel e Schramm ci tiene a precisare: "Fondamentalmente, il primo inFamous era un racconto di origini. In inFamous 2, Cole è già un supereroe e non inizieremo di certo il gioco strappandovi via i vostri poteri... Non ne avrete il 100% da subito, ma comunque la maggior parte. Vi sentirete proprio come supereroi". Questo discorso diventa palese dopo che abbiamo raggiunto Bertrand e il nostro tentativo di scambiarci due chiacchiere viene interrotto da un elicottero che cispazza via dal tetto della limousine. Se è già "super" il fatto che Cole non muoia per un impatto simile, lo è ancor di più il fatto che reagirà liberando il suo Ionic Vortex, un enorme e vortice d'aria che solleva macchine e schianta il velivolo a terra. Questa dimostrazione di spettacolarità è aiutata dai nuovi ambienti distruttibili! Cos' i balconi collassano, i tavoli fanno in franturni e, come Schramm ha precisato: "Se credete che si possa rompere, allora si romperà".
Cole sta inoltre tentando di accrescere i suoi poteri dopo una prima battaglia con la Bestia, sua mitica nemesi. Fox promette che l'inizio coinvolgerà un grande spettacolo, spiegandoci: "Inizieremo con la Bestia. È lei a scandire il ritmo del gioco. La sua venuta a New Marais è ciò che vi spinge a proseguire". In sostanza, Cole dovrà prepararsi duramente, cos' da essere abbastanza in gamba per fronteggiarla quando finalmente arriverà il momento.

"Cole può planare in giro per New Marais come un elettro-ninja"

Il buon dottore

Ad aiutare Cole abbiamo un nuovo personaggio chiamato Dottor Wolfe: uno scienziato simil-Oppenheimer responsabile della creazione della Ray Sphere (del primo infamo), la cui detonazione ha ucciso migliaia di persone e fornito tutti i suoi poteri a Cole. Divorato dai sensi di colpa, Wolfe sta cercando di redimersi, innanzitutto creando un congegno in grado di aiutare Cole a sconfiggere la Bestia e aiutandolo a trovare dei Blast Core, utili power-up che gli garantiranno nuove abilità. Di quali abilità si parli non ci è ancora dato sapere, nonostante voci di corridoio parlino di poteri basati sull'elemento del ghiaccio. Fox, Bridges e Schramm non ci hanno detto altro se non che la ricerca di questi Core spingerà i giocatori a esplorare in lungo e in largo la città di New Marais. La nuova ambientazione è ben diversa rispetto a Empire City. Invece che un marasma urbano, questo è un denso mix di baracche, paludi, aree opulente e cantieri navali. New Marais non è molto più grande della città del primo inFamous, a detta di Schramm, che ha posto l'enfasi sul fatto che il fattore chiave non sia la dimensione, bens' la varietà. Un rapido vagabondaggio ci mostra un distretto a luci rosse chiaramente ispirato al Moulin Rouge, un porto, un pittoresco quartiere storico e l'elegante area sopra

I mostri delle paludi erano un tempo umani. Ora sono mutati, arrabbiati e vagano per la città in cerca di vittime.

il mercato, riconoscibile da un'imponente cattedrale che vi si trova nel mezzo. Tuttavia, la vera azione si svolge nelle paludi, luoghi dove si possono incontrare i miliziani puristi. Dopo l'inseguimento, ci troviamo alle prese con una missione più orientata all'azione, nella quale, accovacciandoci dietro alcuni alberi caduti, scagliamo colpi elettrici, granate e nuovi elettro-missili (grandi cariche a ricerca che esploderanno al contatto). Questo scenario ci introduce anche a un nuovo potere, simile alla Forza di Star Wars, che permetterà a Cole di sollevare macchine e lanciarle contro i nemici. Nel caso specifico, su torri di vedetta che si danneggeranno e collasseranno per via dell'impatto.

Le sparatorie sono veloci e istintive, basate su una meccanica che vi farà fare capolino dal vostro riparo, restituire fuoco al fuoco, e usare missili o granate per far saltare i nemici. Ma la milizia è solo il principio. La palude dà accesso infatti a un parco, che a sua volta si apre su una strada dal sapore parigino. Quindi ecco l'apparizione del mostro. Chiamato Ravager, ci ricorda moltissimo uno degli alieni di Starship Troopers. A parte le sue dimensioni, possiede un attacco che riverserà su di voi delle vomitevoli spore. Il consiglio di Schramm? "La schivata è la soluzione".

Cos' abbiamo evitato i colpi con caparbietà, gettando Cole a sinistra, a destra e al centro mentre la Cosa ribaltava macchine e si scavava una tana nel sottosuolo. Come combattimento contro un boss, si tratta di qualcosa di basilare ma ben progettato, abbastanza accattivante da spezzare il ritmo di gioco senza risultare eccessivamente difficile o frustrante.

Cole inizia il gioco con molte delle sue abilità, come le granate adesive, che creano un ingente quantità di danni.

Danni collaterali

Abbiamo ucciso un po' di innocenti passanti, in tutto questo, e ci è stato difficile ignorarlo. Ne abbiamo uccisi parecchi, a dire il vero. Incolpiamo il Ravager e le sue indiscriminate cariche... oltre che la nostra pessima abilità di guidare una station wagon. Chiediamo qualcosa circa il sistema di moralità "buono/cattivo" che aveva costituito una parte fondamentale dell'originale inFamous e del quale ancora non abbiamo visto traccia in questo sequel. Bridges ci assicura che il sistema di moralità e quello del karma saranno una colonna portante anche in inFamous 2. Fox aggiunge: "Le vostre decisioni avranno conseguenze, ed esistono due finali molto diversi fra loro. La storia sarà più variegata, sulla base delle vostre scelte". Come per il gioco precedente, il vostro allineamento influenzerà il modo col quale le persone attorno a voi reagiranno. Secondo Schramm, sono stati fatti molti tentativi di migliorare l'intelligenza artificiale dei passanti, facendo s' che possano collaborare con voi oppure ostacolarvi. Non sappiamo ancora, tuttavia, se sarà possibile o meno importare i nostri salvataggi dal primo inFamous. "Non ci abbiamo ancora pensato", ammette Schramm. "Ci sono numerose variabili. La risposta arriverà, ma non so dirvi nulla in questo momento".

Dunque, con una lunga attesa che precede il 2011 e il momento dell'uscita di questo sequel, ci sarà tempo in abbondanza per sciogliere tutti questi nodi. Non siamo sicuri che l'aspetto burbero del nuovo Cole sia il rifacimento di un altro Nathan Drake, ma crediamo che inFamous 2 possa fare per il mondo dei supereroi quello che Uncharted ha fatto per i giochi d'avventura.

The Amp Il nuovo bastone da rissa di Cole

Nell'originale inFamous, le abilità di combattimento corpo a corpo di Cole avevano una funzionalità davvero limitata, con tutta l'enfasi posta sui suoi attacchi fulminei a distanza. Avevate a disposizione qualche pugno e poco altro. Nel sequel, il combattimento corpo a corpo è invece una grande componente del gioco, con Cole impegnato a picchiare i suoi nemici attraverso l'Amp, sostanzialmente un largo bastone che può utilizzare per scatenare attacchi pesanti. Il lead designer Bridges spiega: "L'Amp è un grande conduttore di metallo. Potremmo usarlo per colpire la gente senza sortire grande effetto. Beh, farebbe comunque male, trattandosi di metallo, ma Cole può infonderlo con l'elettricità".

Intervista

Il direttore Nate Fox e il lead designer Darren Bridges discutono della riprogettazione, della morale e dell'influenza di Uncharted 2

PSMU: Ridisegnare Cole ha suscitato una sorprendente reazione negativa nei fan. Come vi sentite per aver deciso di tornare al vecchio look?

Nate Fox: Beh, sarebbe di certo stato meglio che tutti avessero detto: "Wow, questo è il miglior personaggio che ho mai visto, grazie per averlo reso ancora più figo".

Quindi è stato difficile. Abbiamo lavorato moltissimo sulla nuova versione di Cole e la reazione del pubblico è stata frustrante. Ma non crediamo che le persone fossero affezionate al Cole di inFamous 1. Molte delle critiche che abbiamo ricevuto sono state piuttosto mosse al fatto che quei tipi di cambiamenti facevano perdere totalmente la connessione col gioco originale.

PSMU: Non ci avete ancora detto molto di questa moralità. Dobbiamo aspettarci delle sorprese?

Darren Bridges: Non abbiamo granché da dire per quanto riguarda la moralità, in questo momento. Sentiamo però che se si vuole rendere un personaggio potente bisogna avere anche la possibilità di fargli compiere delle scelte. Fare il contrario sarebbe come dire, ecco, tu sei il personaggio più forte del mondo, ma puoi sparare solo ai tizi vestiti di rosso. Per noi, la moralità e le scelte che si potranno compiere, così come le reazioni che ne conseguiranno, sono una parte centrale dell'essere un supereroe.

In generale, per ogni obiettivo che abbiamo, ci sono molti modi per arrivarci. Se voglio un leccalecca posso comprarlo, rubarlo o trovare qualcuno che ne ha uno, picchiarlo e poi prenderlo. Personalmente, lo comprerei, ma se incarnate un personaggio potente, la strada facile è spesso quella di calpestare la gente e ottenere quello che volete. La strada più dura è faticare per assicurarvi di ottenere il medesimo risultato, ma in modo pulito, in un modo che protegga le persone. Generalmente, ci sono parecchie soluzioni differenti per affrontare e risolvere un problema.

NF: Se non avete altra scelta che quella di salvare i bambini su uno scuola bus, siete davvero gli idoli di turno? Se non vi permettessimo di dare fuoco alla baracca invece di salvarla, non stareste scegliendo di essere un eroe, ma rispondendo alle azioni dettate dal game designer.

PSMU: Collezioneremo Blast Core per ottenere nuovi poteri. Saremo in grado di sbloccare le abilità in un ordine qualunque o solo in alcuni momenti determinati?

NF: È una combinazione delle due cose. Parlando per grandi linee, dobbiamo essere sicuri di avere un'idea di quali poteri avrete a disposizione, così da incorporarli nelle vostre missioni e renderli una parte significativa della vostra esperienza di gioco.

DB: Una cosa bella di inFamous era che durante la crescita del vostro personaggio, con l'apprendimento di nuove abilità, ci si sentiva come se il senso di progressione fosse in qualche modo stabile. Inoltre si aveva anche la possibilità di sbloccare diversi upgrade così da dare una certa dose di controllo relativa al potenziamento del personaggio. Si trattava senza dubbio di una boccata di aria fresca e anche ora, otterrete nuovi poteri e manterrete l'esperienza sempre nuova.

PSMU: Qual è la relazione che lega il Dottor Wolfe a Cole? È solo il nostro negozietto degli upgrade?

DB: Il Dottor Wolfe è la risposta di Cole alla Bestia. Cole sarà infatti dotato dallo scienziato di un'arma in grado di ucciderla: l'RFI. Non si tratta quindi dell'uomo dei gadget, ma di una figura che tra l'altro vi aiuterà grazie alle sue conoscenze a sapere dove si trovano i vari Blast Core sparsi per New Marais.

PSMU: A cosa state lavorando per il sistema di combattimento definitivo? Combo a tempo? Attacchi leggeri e pesanti?

DB: Tante cose sono ancora in cantiere. Al momento, tutto si riduce a fare attacchi normali e a farne abbastanza da farli diventare qualcosa di più potente. Potete infliggere colpi di grazia e ultra attacchi. Questi sono quelli con le inquadrature più teatrali.

PSMU: I nuovi nemici sembrano davvero più mostruosi di prima. È stata una scelta volontaria?

NF: Volevamo garantire molta varietà nei nemici da combattere. Avete tutti questi superpoteri spettacolari che sono diventati ancora più potenti rispetto al primo inFamous e abbiamo avuto il bisogno di introdurre nemici che fossero all'altezza di restare in piedi anche di fronte a un Cole con in mano un Amp.

DB: Il gioco ha più di una mera atmosfera mostruosa, ma qui non stiamo cercando di certo di realizzare un film horror. Cercheremo soltanto di rendere il cattivo di turno il più adatto possibile al contesto nel quale lo incontrerete. È un gioco di supereroi, quindi dovete aspettarvi supercattivi, ma questo non significa che non ci siano nemici dalle diverse forme con diversi poteri con i quali azzuffarvi.

PSMU: Lo stile grafico e la generale accuratezza dei dettagli sono migliorati enormemente rispetto al primo inFamous. Avete potenziato il vostro gioco o è solo il riflesso dell'avvento di nuove tecnologie?

NF: La PS3 è davvero potente e riusciamo a tirare sempre di più il meglio fuori da essa. Sono sicuro che vi sarete resi conto delle migliorie grafiche dei nuovi giochi e il nostro è uno di questi. Il nostro team sta continuamente migliorando. Ci siamo bagnati le labbra con inFamous e stiamo continuando a ricercare e a perfezionare, capendo come lavorare all'interno di un motore grafico, usando i colori in modo più efficiente. Come ogni team, cresciamo e continueremo a farlo.

PSMU: Quindi state prendendo spunto da Uncharted 2: Il covo dei ladri? Volete prendere gli standard di Naughty Dog e renderli vostri?

DB: Sarebbe fantastico. Davvero un risultato insperato. È un azzardo, ma saremmo pazzi a dire il contrario!

Nuovo look, stesso Cole

Quando inFamous 2 è stato annunciato, Cole aveva una figura totalmente rinnovata. Più in linea con Nathan Drake, era ringiovanito, pieno di capelli e con una personalità spiritosissima. I fan l'hanno odiato, intimando a Sucker Punch di tornare al modello originale. Il direttore della comunicazione Ken Schramm scherza "Cole ormai è stato sformato, è pronto. Non ci saranno cambiamenti". Mentre Nate Fox dice "Il Cole definitivo assomiglia all'originale, ma abbiamo lavorato tantissimo sui suoi capelli e sul suo volto. È difficile rendere le cose equilibrate quando si ascoltano i fan, che sono poi i compratori finali del gioco, e se loro non si divertono e non sono felici, allora abbiamo sbagliato tutto".

Scegliete saggiamente

In inFamous, c'erano dei momenti chiave nei quali eravate chiamati a fare una scelta: quella "buona" spesso vi feriva, mentre quella "malvagia" vi dava più poteri in cambio della vita di innocenti. Per esempio, potevate fulminare la polizia nel mezzo della folla e usare i ribelli come scudo o affrontare la legge da solo in evidente inferiorità numerica. Sucker Punch non ha rivelato nulla di come tutto questo funzionerà ora, ma a detta di Schramm in questo capitolo le decisioni saranno ancora più influenti: "in inFamous vi abbiamo condotto lungo un sentiero, date una scelta morale, ma tutto ritornava allo stesso finale. In inFamous 2 arriverete a un punto, farete una scelta e avrete quindi due differenti sviluppi: la via del bene o quella del male".

Power Ranger

Finora, solo le abilità elettriche di Cole erano state mostrate in inFamous 2. Le nuove invece includono il devastante turbine d'aria Ionic Vortex che può ripulire le strade e far precipitare gli elicotteri, oltre che il Kinetic Pulse che gli consentirà di scagliare macchine o sollevare oggetti enormi con poteri mentali da fare invidia a uno Jedi. La promessa di Sucker Punch è questa: visto che non state diventando un supereroe, ma lo siete già, inizierete il gioco con i vostri poteri. Quindi, dove Cole utilizzava i suoi thruster per planare, ora questi gli consentiranno di volare. Un indizio presente in un trailer di vecchia data ci suggerisce anche che Cole otterrà nuove abilità, specialmente quelle basate sull'elemento ghiaccio. In una presentazione, abbiamo visto quattro diversi tipi di Blast Core che daranno a Cole nuovi poteri. Che siano basati su terra, aria, fuoco e acqua?

Suda51

Shinji Mikami

I due più grandi game designer nipponici sollevano il sipario sul loro nuovo gioco horror, Shadow Of The Damned!

PSMU Perché avete deciso di ambientare il vostro nuovo gioco, Shadow Of The Damned, all'inferno?
Shinji Mikami Piuttosto che fare un gioco ambientato in un contesto realistico, volevamo dar vita a un mondo oscuro, che le persone normali non avessero mai visto. Questa è senza dubbio la ragione principale.

PSMU Come sarà l'Inferno?
SM È un posto totalmente inospitale per gli umani, pieno di villaggi e città abitati da strani spiriti, creature, e orribili demoni.

PSMU Credete che l'inferno esista davvero?
SM Non credo che esista sul serio, ma la versione giapponese dell'inferno è piuttosto spaventosa. Si deve camminare su per una montagna ricoperta di spilli, e se hai detto bugie quando eri in vita, i demoni ti prendono la lingua con le dita e la bruciano. Vieni punito in continuazione per i tuoi peccati, senza alcuna pietà.

PSMU Suda51 ha dato un tocco punk a tutti i suoi giochi. Perché non formate una band musicale invece di sviluppare videogiochi?
SM Non sono bravo a suonare. E penso che neanche Suda lo sappia fare. Siamo entrambi negati.

PSMU Potete sempre formare un gruppo punk, se siete dei pessimi musicisti.
SM Assolutamente No!
S51 Io ci sto pensando.

PSMU Con Mikami?
S51 Naa, lo formerei con le mie sole forze. Chiamerei il gruppo "The Temptations".

PSMU Non stiamo parlando dei Temptations del 1960, giusto?
S51 No. È differente. Hai presente i New Order? Ecco, io amo la loro canzone "Temptation", per cui vorrei creare un gruppo musicale solo per farne una cover e suonarla all'infinito utilizzando stili differenti. Tutte le nostre canzoni si chiamerebbero "Temptations dei New Order". Questa è la band che ho in mente! Magari il prossimo anno!

PSMU Se Shadow Of The Damned fosse una band, che tipo di band sarebbe?
SM Sicuramente una grindhouse punk band.
S51 Direi i The Damned! Ha ha. .

PSMU Potete parlarci del concept del gioco?
S51 Il gioco è un action-thriller psicologico. Per quanto riguarda le armi, avrete probabilmente notato nel trailer che la pistola del protagonista ha un teschio disegnato sopra. Abbiamo creato armi davvero belle esteticamente, le quali, penso, verranno apprezzate dai giocatori di tutto il mondo.

PSMU Abbiamo notato una motocicletta nel trailer. Sarà possibile guidarla nel gioco?
SM Non ci sarà alcun veicolo pilotabile nel gioco.

PSMU A che punto è lo sviluppo del titolo, attualmente?
SM Forse al 70%, più o meno. Ci abbiamo lavorato per più di due anni. L'annuncio del gioco è stato bello, a un certo punto pensavo potessi commuovermi [ride]
S51 È fantastico che abbiamo finalmente potuto svelarlo al pubblico.

PSMU (a Suda51) Ci puoi dire un segreto su Mikami?
S51 Un segreto su Mikami? Hmmm, ce ne sono molti. Beh questo non è proprio un segreto, in molti lo sanno, ma se Mikami smette di parlare per più di 30 secondi, muore. Deve dire qualcosa ogni 30 secondi. È davvero terribile. È costretto a parlare anche quando dorme [ci fa impressione immaginare Mikami che mormora durante il sonno]. Parla sempre. Ma è divertente lavorarci insieme. È una persona genuina ed è molto rigido quando si tratta di mettersi al lavoro. Io, lui e la EA lavoriamo seguendo la stessa direzione, cosa che è molto importante quando si crea qualcosa insieme.

PSMU (a Shinji Mikami) Ci puoi dire un segreto su Suda51?
SM Ha due personalità e mezzo. Quando abbiamo lavorato su Killer7, gli ho detto che aveva una doppia personalità. Lui mi ha risposto: "Già, ma di recente ho scoperto una mezza personalità in più." Quando gli ho chiesto cos'era

"Se Mikami-San smette di parlare per più di 30 secondi, muore."

Resident Evil 4 è diventato il punto di riferimento di ogni action game moderno.

esattamente quella metà, lui ha risposto: "C'è il mio lato creativo e il mio lato da presidente della compagnia, la nuova parte è quella che cerca compromessi e si avvicina al pubblico".

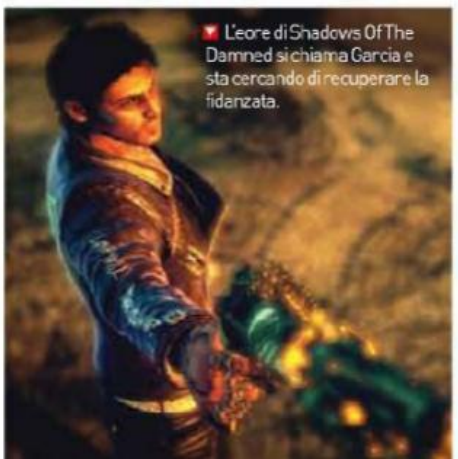
PSMU Avete qualche aneddoto da raccontare durante il vostro lavorare insieme?
SM Oh, Suda51 è tremendamente impulsivo. Guardiamo gli schizzi per il design del protagonista del gioco e lui dice improvvisamente "Ho visto abbastanza". Poi all'improvviso mi manda migliaia di nuovi schizzi da controllare. E io rimango con una faccia del tipo "Pensavo fossimo d'accordo che gli schizzi precedenti andassero bene!". Ma è una parte importante del lavoro. Sono solo un po' sorpreso quando accade senza preavviso.
S51 Ce ne sono molti. Mikami e io abbiamo lavorato insieme su Killer7, ma qualcuno del mio staff non aveva mai lavorato con lui prima d'ora. Erano estremamente nervosi all'idea di lavorare con il "leggendario" Mikami. Erano tipo "Wow, è Shinji Mikami!". Ma Mikami-San adora fare giochi di parole. Ne dice uno ogni minuto, solo che il mio staff non ha realizzato subito che fossero degli scherzi. Una volta, qualcuno usò la parola giapponese "iran" e lui disse: "Oh, quello stato è in guerra". Lui adora fare questi scherzetti, ma il mio staff non li capiva. Adesso invece li abbiamo imparati, e loro si limitano a ignorare i fantastici giochi di parole di Mikami-san [ride]. Questo succede ogni giorno.

PSMU Come fate a coordinare il vostro lavoro?
SM Con il telefono. Telefono ed e-mail. Ed ogni tanto vado da Suda e lavoriamo insieme. Se fosse la prima volta sarebbe stato complicato, ma abbiamo fatto lo stesso per Killer7, quindi questa volta è più semplice.

PSMU Entrambi avete una grossa reputazione. Potreste sfornare anche una schifezza di gioco, tanto i fan la comprerebbero lo stesso, essendoci i vostri nomi sulla copertina, non è così?
S51 No, Il nome di Mikami sarà sulla copertina come ci sarà il mio, e questo è il primo gioco in HD di Grasshopper, e noi stiamo lavorando con EA.Vogliamo creare un gioco di qualità e che sia divertente. Ed io personalmente ci tengo a sviluppare un gran titolo in modo da crescere la reputazione di Grasshopper.
SM No, non è vero. I fan osservano il gioco molto attentamente. Se non viene fuori un buon prodotto, avrò cattive recensioni. Inoltre non abbiamo responsabilità uguali nello sviluppo. È principalmente il gioco di Suda, io sono il supporter. Lui lavora sui dettagli, sullo stile dell'ambiente e sullo scenario, io lo aiuto nello sviluppo. Ognuno dei nostri ruoli e delle nostre responsabilità sono molto definiti, così è più facile lavorare insieme.

Chi sono...
Suda51 e Shinji Mikami

Shinji Mikami e Goichi Suda (in giapponese 5 si dice "go" e 1 si dice "ichi", ecco perchè Suda51) sono responsabili di alcuni dei più grandi successi per PlayStation. Lo humor nero e lo stile artistico cartoonesco hanno permesso a Suda51 di creare capolavori come No More Heroes e Killer7 (qui c'è stata la prima collaborazione tra i due). Shinji Mikami è la mente dietro Resident Evil, e tra i suoi meritici sono per l'appunto RE1, RE2 e l'innovativo RE4. Più di recente, ha crato Vanquish.



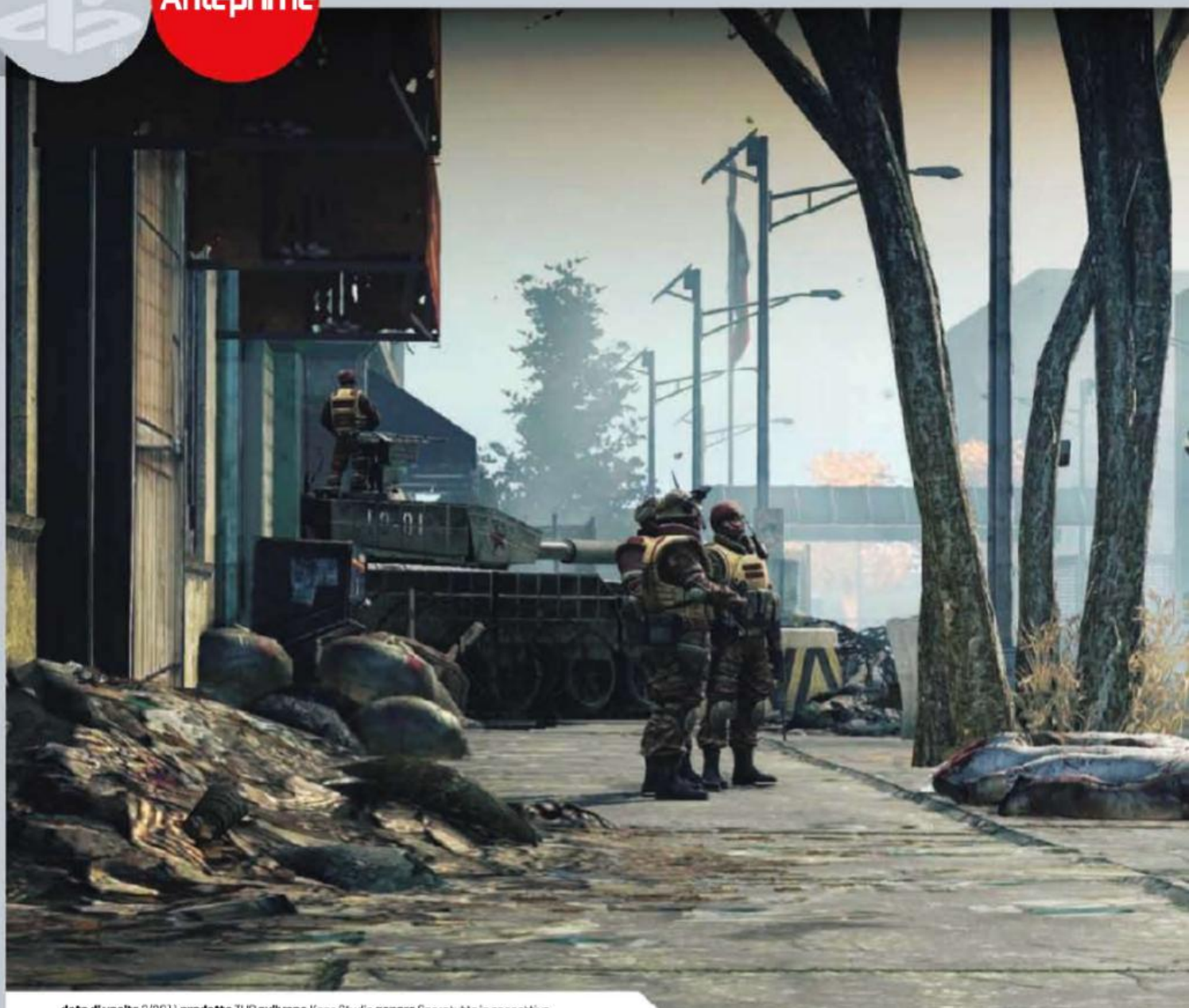
L'eore di Shadows Of The Damned si chiama Garcia e sta cercando di recuperare la fidanzata.

PSMU Siete attenti ai commenti dei fan che si possono trovare in internet?
S51 Sì, a volte. EA fa delle ricerche per noi ogni tanto, e credo che la voce dei fan sia estremamente importante. Abbiamo una chiara visione di ciò che vogliamo fare, ma dobbiamo assolutamente assicurarci che i commenti dei fan ci arrivino.
SM Hmmm, di solito sono così occupato che non ci faccio caso. Vado avanti e utilizzo il mio tempo per creare futuri progetti. Quando ho tempo, mi piace vedere come il mio gioco attuale viene visto dalle persone, ma di solito preferisco utilizzare il mio tempo per il futuro. In ogni caso EA raccoglie tutte le opinioni e ce le invia.

PSMU Shinji Mikami, hai detto sul serio qualche tempo fa che il motion controller avrebbe avuto bisogno di altri 10 anni di sviluppo?
SM Davvero? E quando l'avrei detto? Penso di aver detto che è difficile creare un gioco molto innovativo con la tecnologia attuale. Le nuove idee vengono pian piano, bit su bit, ma ci vuole molto tempo prima che prenda piede un'idea avanzata. Non penso ai miei giochi in questi termini.

PSMU Suda51, come procede la collaborazione con Hideo Kojima per Project S?
S51 Oh, si tratta di un radio drama, non di un videogioco. Credo che Kojima-san abbia già annunciato ufficialmente questo progetto.

PSMU Si tratterà di un radio drama collegato a qualche gioco?
S51 Non del tutto. Non ne so nulla. E comunque non sono sicuro su quello che posso dirti. Chiedi alla Konami!



data di uscita 2/2011 **prodotto** THQ **sviluppo** Kaos Studio **genere** Sparatutto in soggettiva

Homefront

Drammatica visione del futuro

È sbagliato affermare che troviamo emozionante il suono di urla straziantì e la visione di occhi terrorizzati? Poco importa, lo stiamo dicendo in ogni caso, e quando saremo licenziati sarà tutta colpa di Homefront. Benvenuti nella nuova frontiera degli sparatutto che potremo definire "il gioco dello sfruttamento".
Il motivo di questo scioccante appellativo (a un certo punto vedrete un bambino guardare mentre i genitori vengono giustiziati) è da ricercare nella speculativa finzione sul futuro che vuole vedervi lottare per un giustificato motivo. Non solo la Corea del Nord ha occupato gli Stati Uniti, ma i soldati trattano nel modo più disgustoso possibile le persone, e gli sviluppatori vogliono che sentiate direttamente queste emozioni. "Non sparate solo perché è uno sparatutto, ma perché sentirete la necessità di farlo", dichiara infatti Danny Bilson di THQ.
Sin dalla scena di apertura, capirete che Homefront non rientra negli standard degli FPS moderni. Ambientato nel 2027, il gioco inizia con l'esercito coreano intento a introdursi nell'appartamento del protagonista Robert Jacob e trascinarlo con la forza all'interno di un bus. Si segue così una disturbante sequenza dove arresti, torture e minacce la fanno da padrone, compresa la straziante scena del bambino citata qualche riga più su. Ah, e state guardando il tutto attraverso un finestrino sporco di sangue e materia celebrale. È esagerato e sopra le righe, ma coinvolgente... quando a un certo punto il bus viene colpito alla fiancata da un camion. Non abbiamo ancora una

Inutile affermare che i Coreani non usciranno bene da Homefront, visto che sono i cattivi dell'esercito invasore.

Ammirate le attrazioni turistiche di San Francisco e sparate a un elicottero...

Nessuno sparatutto che si rispetti può fare a meno dei rottami di un aereo.

Siete della Resistenza? Esponetevi e incontrate i militari.

pistola in mano, ma Homefront ha già catturato la nostra attenzione. "A dire il vero, avevo pensato di rimuovere la scena del bambino", ammette il creative director Dave Votypka, "perché è molto doloroso quando lo sentirete piangere in una situazione del genere". Ma fa tutto parte del programma: quei momenti che lui chiama "il motivo per il quale dobbiamo combattere!". "Si tratta di realizzare un immagine cruda e realistica di un'occupazione, con il gusto di non ignorare i lati più oscuri della cosa".

Periferie distrutte

L'incidente del bus è l'evento che dà inizio all'azione. Incontrati due membri della Resistenza (Connor e Rhianna), che vi daranno anche la vostra prima arma, sarete guidati nei sobborghi della piccola cittadina americana, ammirando persino un disastro aereo. Quasi immediatamente il posto si riempie di soldati coreani, e le cose diventano veramente intense, permettendoci di fare anche un primo resoconto delle battaglie.
Le sparatorie sono infatti soddisfacenti, aiutate da un buon sistema di auto-mira che dà la possibilità di uccidere senza particolari problemi. E sapete una cosa? Vedere tutto questo orrore fa la differenza: avrete una voglia di far fuori il nemico come non avete mai provato prima in uno sparatutto. A riprova di questo, le armi non sono abbastanza potenti come in Modern Warfare 2, ma avrete a che fare con bocche da fuoco standard (come una normale M4), visti i limiti della Resistenza. Più tardi avrete però l'occasione di mettere mano a dell'arsenale importante, come il

Il gioco presenta marchi e luoghi familiari tipicamente americani.

Non disperatevi troppo; la sua morte implica che adesso potrete usare un lanciarazzi su rotelle!

satellite Goliath, il quale, indirizzato contro gli obiettivi, permette di far esplodere dall'alto veicoli blindati nemici, o nel nostro caso, dei malcapitati soldati.
La cosa interessante è che sebbene MW2 aveva presentato anch'esso un'invasione degli USA, i civili erano rari a vedersi. In Homefront potreste essere costretti, per esempio, a cercare riparo in una casa, ma trovereste una donna con in braccio il suo bambino che vi pregherà di non ucciderla.

Storie di guerra

È inoltre intrigante il fatto che a scrivere la storia sia John Milius, sceneggiatore di Apocalypse Now e regista di Alba Rossa, che ha chiaramente speso tanto tempo per dare vita alla visione di questo progetto. La trama vede gli Stati

Connor, della Resistenza, abbraccia la filosofia della "vittoria a tutti i costi". Il migliore.

Dal regista di Alba Rossa

Lo storia di Homefront è scritta da John Milius, sceneggiatore di Apocalypse Now e regista di Alba Rossa, e la sua scelta per sceneggiare anche questo gioco è stata un mix tra una passione di lunga data e un po' di fortuna. "Il tutto è avvenuto in maniera casuale, ma sta andando alla grande", spiega Dave Votypka, creative director di Kaos. Lui è un fan di Alba Rossa da quando era un bambino, e ha deciso che un'impostazione simile avrebbe funzionato anche per Homefront. Fortunatamente, Danny Bilson conosceva Milius e il resto è... storia futura macchiata di sangue!

Uniti occupati dall'Esercito Popolare Coreano, subito dopo un impulso elettromagnetico che ha distrutto tutti gli equipaggiamenti elettronici degli States. Auto inutilizzabili, aerei che cadono dal cielo, e l'esercito americano (colpito da problemi finanziari) costretto a inginocchiarsi. Gli sviluppatori di Kaos Studios si sono fatti dare una mano dal consulente della CIA Tae Kim per capire che genere di strategia offensiva avrebbe potuto attuare la Corea del Nord. Riempire il Mississippi di materiale radioattivo per evitare che la gente lo attraversi? Ecco la sua idea. Dopo due anni di occupazione, tutto quello che è rimasto sono civili disperati che tentano di sopravvivere e la Resistenza: cittadini normali che decidono di imbracciare le armi e combattere per la patria. La Resistenza vi vuole perché siete un ex pilota da combattimento, e Votypka promette che queste abilità saranno utili nel corso del gioco per dare vita a sessioni alla guida di un elicottero.

Ponti bruciati

Durante il nostro soggiorno a Montreal, siamo stati in grado di vedere anche qualche fase successiva nella storia, con i ribelli che si uniscono ai militari di San Francisco. Tutto diventa ancora più epico: le scene filmate, i paesaggi e le esplosioni. Il Golden Gate Bridge fornisce lo sfondo a una flotta di elicotteri che riempiono l'aria, mentre voi lanciate granate contro i Coreani che occupano le impalcature intorno al ponte. Si vivono situazioni più familiari rispetto le prime sequenze, un po' quelle che abbiamo vissuto in giochi come Resistance 2 e Modern Warfare 2.

Ammirando la distruzione e sentendo il nemico urlare, abbiamo chiesto: qualcuno è preoccupato per la rappresentazione che state dando della Corea del Nord? Nessuno, assicura Bilson. "Se si stanno lamentando sul ruolo della Corea in Homefront, non so chi lo stia facendo, perché nessuno finora è venuto a dirci nulla". Anzi, lui crede che vedranno il tutto sotto una luce positiva. "Veramente penso che si divertiranno a studiarsi. Saranno molto divertiti da ciò. Sono appassionati di grande cinema e Homefront è questo, un grande film". E riguardo alla recente polemica su Medal of Honor, Bilson si dice fiducioso che la stessa cosa non accadrà per Homefront: "Le madri che vivono nei paesi in cui venderemo il gioco non hanno figli morti in quelle terre". Parole forti che si sposano con un gioco forte, atteso per marzo 2011.

IN BREVE

Combattimento moderno

Dimenticate gli irrequieti sparatutto arcade: questa è una simulazione con nemici dalla realistica intelligenza artificiale e truppe da comandare.

Uomo a terra!

Una realistica tecnologia di gestione delle ferite farà andare i vostri uomini in mille pezzi, se non sarete accorti.

Co-op wow!

L'enfasi è posta sul gioco online con i vostri amici, sia attraverso la campagna principale che nella modalità multiplayer.

Fuciliere automatico

Questo soldato è goffo per via della mitragliatrice pesante. Più che un combattente preciso, è studiato per creare il caos nei momenti in cui sarà necessario fuoco di copertura.

Esploratore

Pensatelo come un cecchino. Questa classe è dotata di un'ampia visuale, una mira più precisa e una buona energia per coprire grandi distanze rapidamente.

Granatiere

Più protetto contro gli esplosivi e altrettanto efficace nel maneggiare mine e bombe di ogni sorta, è anche ottimo nel combattimento ravvicinato.

Fuciliere

Mentre i soldati base mancano di qualunque specializzazione, questa è l'unica classe che può utilizzare sia l'M4A1 che l'M16.

Formato PS3 **Uscita** 2011 **Prodotto** Codemasters **Sviluppo** Codemasters

Operation Flashpoint
Red River

△ Voi ○ e il ✕ vostro □ esercito

L'ultimo Flashpoint, Dragon Rising, era quasi fantastico! Autentico, enorme e anche spietatamente inclemente. Le ragioni per quel "quasi"? C'era una curva d'apprendimento estremamente ripida, degli spostamenti infiniti e situazioni in cui 45 minuti di sparatorie mandate all'aria grazie a un singolo proiettile. Un mix che faceva venire la voglia di non premere il tasto continua. Sorprendentemente, una persona che concorda con questa opinione è il direttore creativo Sion Lenton. "I feedback ci hanno suggerito che alcune persone hanno vissuto il gioco come sconcertante, complesso e impenetrabile", commenta. Quindi il progetto questa volta è di essere sicuri che Red River sia davvero fantastico, senza nessun quasi... e il team ha un mucchio di idee per cercare di conquistare anche i fan di COD. Lenton spiega: "Un primo obiettivo è stato quello di permettere a ogni fan degli FPS di trovarsi a proprio agio con i controlli". Dopotutto, si tratta comunque di uno sparatutto in prima persona in ambiente bellico, uno di quelli dove impartirete ordini, con i nemici che segnaleranno la vostra posizione via radio in attesa di ricevere ordini invece che spararvi a prima vista.

C'è una grafica più bella di prima, anche se questo non vi sarà di gran conforto mentre sanguinerete a morte...

Tattiche di guerra

È un po' più complicato del classico sparatutto in soggettiva punta e spara quindi, ma il team ha lavorato molto sull'ottimizzazione dei comandi e sul creare una curva di apprendimento meno ripida. Incoraggiante, considerando che le uniche istruzioni presenti in Dragon Rising erano fondamentalmente "Attaccate l' e non fatevi sparare addosso". Questa volta, a detta del chief game designer James Nicholls, combatteremo insieme a due altri gruppi d'assalto e raggiungeremo gli obiettivi insieme allo Capo Squadra, il sergente Knox, che combatterà al nostro fianco. Sarà lui a dirci come approcciare ogni situazione e a portarci alla meta desiderata. Sta a voi tradurre le sue richieste in azioni, a seconda di come volete interpretare il gioco. Essenzialmente abbiamo inteso che parlando di obiettivi non importerà in che modo eseguiremo gli ordini, a patto che il risultato sia ottenuto. Questa è un'altra grande guerra aggiunge Nicholls: "Combatterete con una squadra di 13 elementi in collaborazione con altre unità militari, fianco al fianco con forze alleate". IL grado di realismo è poi ulteriormente elevato grazie al Catastrophic Damage System, che gestirà i danni causati dai proiettili sui corpi dei personaggi. Il produttore esecutivo Adam Parsons dice: "È basato sul tipo di colpo dal quale sarete feriti. Se colpiti da una sventagliata di calibro 50, la vostra testa salterà via o vi ritroverete un bel buco su un fianco. Le standard 5.56 mm creeranno ferite superficiali a seconda della distanza. Una granata piazzata a dovere farà saltare una gamba o un braccio". Suona grottesco (anche se geniale), ma Parsons ritiene che sia necessario: "Non siamo qui a glorificare sangue e budella, ma vogliamo preservare un buon livello di realismo, e quindi abbiamo implementato questo moderno sistema di lesioni da combattimento. Sembrerebbe il caso di provare a migliorare il vostro urlo: "MEDICOOOO!" proprio ora...

La parola agli sviluppatori

"Abbiamo emulato realisticamente il modo in cui sono trasmessi i messaggi radio, quindi se sarete abbastanza veloci potrete eliminare intere unità senza che nessuno si allarmi".
James Nicholls
Chief game designer, Codemasters

L'aggancio Un gioco di guerra da prendere seriamente

In Red River sparerete ancora ai cattivi, proprio come fareste in qualunque FPS. È solo che qui c'è una grande enfasi posta sul realismo. Potete essere uccisi da un colpo singolo e sia i conflitti che la tattica necessaria a risolverli sono ispirati alla reale vita militare. Cos' dovrete impartire ordini, usare coperture ed obbedire ad una serie di comandi. Tutto questo rende Call Of Duty, beh... un gioco.

Combatterete come parte di un gruppo di quattro.

Le ambientazioni sono basate su luoghi realmente esistenti in Tagikistan.

Guardate quel borsone. Questo è realismo.

IN BREVE

Il grande uomo è tornato

12 anni di sviluppo e un costo totale di 20 milioni di dollari. Duke Nukem Forever sta finalmente per essere distribuito.

Attacco alieno

Gli alieni sono arrivati offrendo la pace, ma al Duca interessa poco.

Giocattoli per maschietti

Il Duca spacca di brutto con le armi e sulle macchine: il gioco sarà pieno di esplosivi e di veicoli pilotabili.

Formato PS3 **Uscita** 2011 **Prodotto** Take Two **Sviluppo** Gearbox Software

Duke Nukem Forever

A corto di chewing-gum

Pensando all'insolenza del Duca e al suo poco amichevole approccio al mondo, non ci stupisce che ad annunciare il suo ritorno, avvenuto dopo 12 anni di tentativi, sia stato un profondo e gutturale sospiro di soddisfazione, un gemito dal tono quasi erotico: "Ahhhhhh...".

Cos' inizia la demo di dieci minuti che gli sviluppatori di Gearbox, già alle prese con FPS del calibro di Borderlands e Brother in Arms, hanno messo insieme per provare al mondo che questa volta, il Duca è tornato, per davvero. E se dieci minuti non sembrano cos' lunghi, sono comunque sufficienti per vedere il protagonista liberarsi in un bagno pubblico, calciare un enorme occhio alieno in uno stadio di football americano e godersi la compagnia di un paio di donnine discinte mentre gioca a un videogioco...

La quarta dimensione

Il videogioco che Duke sta giocando è proprio il suo, basato sull'avventura che l'ha reso celebre. "Ti piace, Duke?", chiedono le ragazze... "Dopo 12 fottuti anni, sarà meglio che mi piaccia", risponde lui con tutta l'ignoranza di cui ci ha fatto da sempre innamorare.

E a noi, tutto questo piace o no? Beh, tanto per cominciare, il gioco si muove su binari sicuramente solidi, ma poco eleganti. Si avverte forte il retrogusto di Borderlands negli spaventosi danni che i nemici posso subire, con braccia e gambe che salteranno via in un modo che ci avrebbe fatto impazzire nel 1999 o nel 2004. Duke, in questo ambiente, ci sembra solo un po' cigolante.

Un eroe fuori dal tempo, non solo per il capelli a spazzola stile anni '80 alla Arnold o per il pazzesco ritardo col quale si è protratto il periodo di

La parola agli sviluppatori

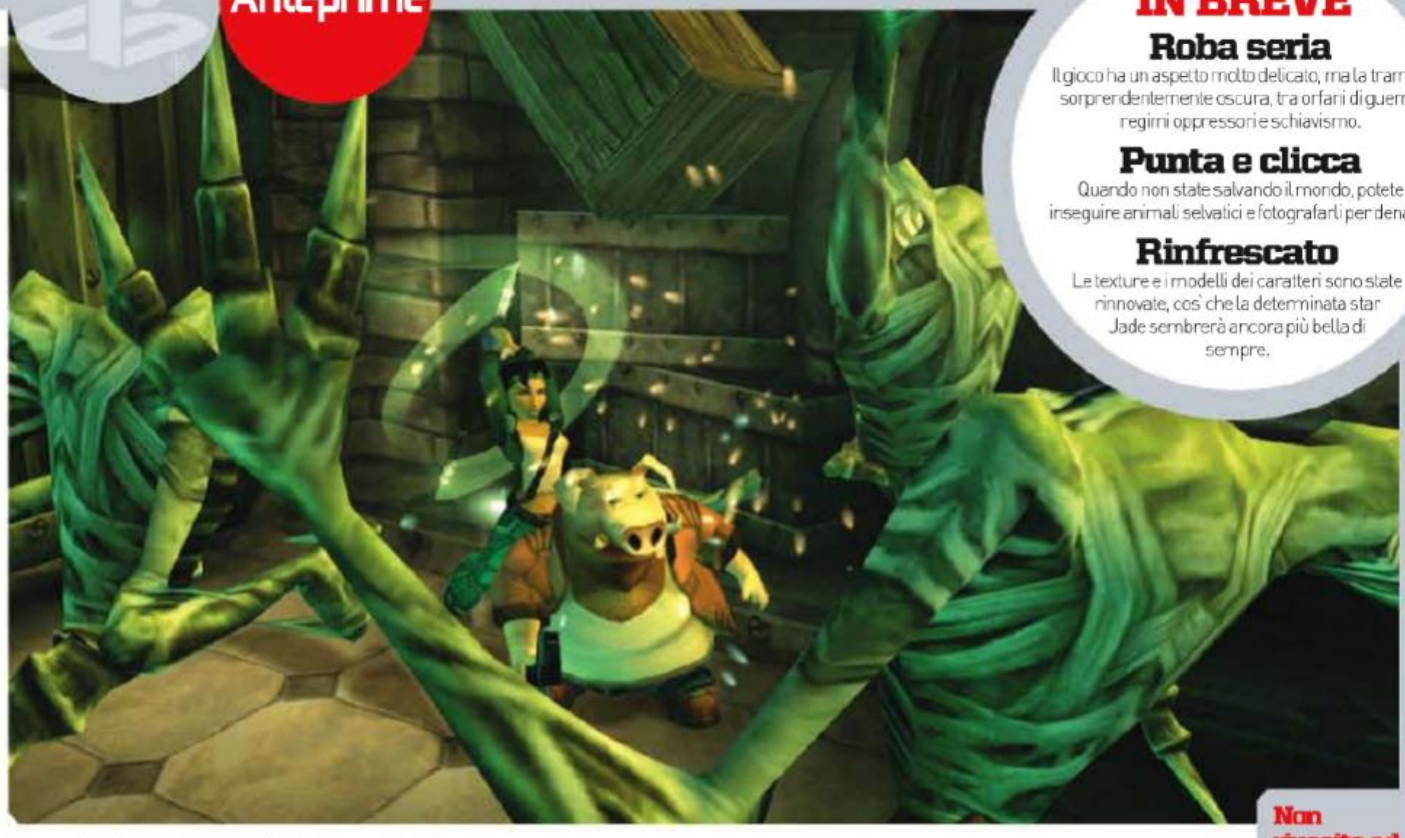
"Credo che Duke Nukem sia l'icona più grande dell'industria. Secondo me, Lara Croft è la donna numero uno e Duke Nukem l'uomo. Loro sono sicuramente le figure più iconiche del mondo dei videogiochi".

Randy Pitchford
CEO,
Gearbox Software

Per usare le parole di Duke Nukem, quello è un "alieno fottutamente grosso". Questo non basterà a impedirgli di ucciderlo strappandogli il brutto occhio che ha in mezzo alla faccia.

sviluppo del gioco.
Tutto quello che Duke Nukem rappresenta sembra di fatto oggi datato e piuttosto scontato. Con questo non vogliamo dire che il titolo non sarà divertente (abbiamo riso di gusto durante questi dieci minuti), ma il protagonista da solo non potrà essere l'unica chiave per la vittoria, come in passato. Quindi se Duke Nukem Forever è stato progettato come un mediocre sparatutto il cui valore aggiunto è solo il protagonista, beh... allora potrebbero esserci problemi seri più avanti.

Ovviamente, il Duca ha a disposizione un pickup caricato col turbo per affrontare i livelli di guida.



IN BREVE

Roba seria
Il gioco ha un aspetto molto delicato, ma la trama è sorprendentemente oscura, tra orfani di guerra, regimi oppressori e schiavismo.

Punta e clicca
Quando non state salvando il mondo, potete inseguire animali selvatici e fotografarli per denaro.

Rinfrescato
Le texture e i modelli dei caratteri sono state rinnovate, cos' che la determinata star Jade sembrerà ancora più bella di sempre.

Formato PS3 **Uscita** 2011 **Prodotto** Ubisoft **Sviluppo** Ubisoft Shanghai

Beyond Good & Evil HD

△ L'avventura ○ 1080p ✕ di Jade □ e Pey'j

Sarà che le macchine fotografiche non sono affascinanti come una coppia di pistole Beretta. Sarà che Jade vive in un mulino e va in giro con un maiale parlante. Sarà che la cover girl protagonista del gioco manca di quel look sbarazzino e malizioso tipicamente "Croftiano". Beh, qualunque sia la ragione, Beyond Good & Evil quando è approdato sul mercato per PS2 nel 2003 ha miseramente fallito nel tentativo di andare a tutta birra nelle vendite. Ora, spostate le lancette del tempo avanti di sette anni e vedrete la ragazza dalle labbra verdi alle prese con una seconda opportunità, in una versione in alta definizione prevista per il PSN. Perché dovrebbe importarvi di un gioco che molti di voi non avranno neanche sentito nominare? Beh, l'originale BG&E era un elegante mix di animazioni ben congegnate, gameplay innovativo e un'accattivante narrazione, ma il remake sembra ancora meglio... 1080p e una colonna sonora rimasterizzata e migliorata. Ambientato nell'anno 2435 sul pianeta Hyllis, vi vedrà interpretare la parte della fotogiornalista, una tipa tosta di nome Jade. Lo scoop? Scoprire una cospirazione incentrata su una guerra con degli aggressori alieni, i DomZ. La trama è intrigante e l'azione mantiene tutto l'ottimo mix di robusto stealth, platforming acrobatico e combattimenti con i bastoni. La vostra testa sarà messa alla prova tanto quanto i vostri pollici, con una quantità enorme di frammenti di puzzle, molti dei quali da svolgere in cooperativa con Pey'j, il vostro paffuto zio, nonché atletico maiale (non fate domande).

Da cartolina

Comunque, la fida macchina fotografica di Jade è l'elemento che fa davvero la differenza. Con questa, potrete guadagnare un mucchio di denaro extra scattando foto della flora e della fauna locali e trasmettendole alla IRIS Network, la vostra base delle operazioni ribelli. Potrete anche utilizzarla per immortalare evidenze incriminanti contro le Alpha Section, il corrotto governo di Hyllis. I vostri scatti saranno quindi pubblicati, causando la rivolta nelle strade, davvero un tocco di classe. Aggiungete al cocktail modelli dei personaggi aggiornati, supporto dei trofei e classifiche online e Beyond Good & Evil sarà sicuramente un titolo da prendere in considerazione quando uscirà il prossimo anno.

Non riuscite ad aspettare? Provate questi!

Mirror's Edge
(PS3, EA)
Futuristica avventura di fantascienza, con azione e tanto parkour. Faith, la protagonista, è un'eroina volante intenta a ribaltare un regime oppressivo.

Jak II: Renegade
(PS2, Sony)
Azione platform vibrante targata Naughty Dog: fate cadere una dittatura contrastando sinistri invasori alieni!

Voli cittadini Sfrecciate intorno a Hyllis a bordo del vostro hovercraft

Traversate il vivido mondo di Beyond Good & Evil con questo sgargiante veicolo. Potete potenziarlo per accedere a nuove aree e anche partecipare a minigiochi di corsa dal tema acquatico.

Quando non potete prendervi il disturbo di aprire una porta, il mech è la miglior soluzione. Crash!

Formato PS3 **Uscita** Aprile 2011 **Prodotto** Warner Bros **Sviluppo** Day 1 Studios

F.3.A.R.

Un acronimo di troppo?

Mostri? Ci sono. Mamme demoni che fanno bambini diabolici? Presenti. Eroi rallenta-tempo con fratelli veggenti? Non mancano. Enormi mech stile ED-209 con arti a forma di mitragliatrici? S'... un momento... cosa?
Non fate domande, okay? Prendetelo cos' come viene. Non è la prima volta che la serie di F.E.A.R. ha compreso nel suo mix di horror/FPS armature robot giganti e la cosa non ha mai avuto alcun senso. Ma, di sicuro, è stato un divertimento incredibile.

Metal racket

Ci sono due tipi di armature in offerta: quella potente e quella potente e potenziata. La prima è leggera, veloce e include un paio di mitragliatrici e un'arma ad energia. Ma ovviamente questo non era abbastanza devastante, perché la versione potenziata è più grande, pesante e dotata di missili autoguidati. In termini di gameplay, questo si traduce nel passare con violenza attraverso i nemici, quasi fossero grissini con l'elmetto, affettandoli con scariche di fuoco e lanciandoli nell'aria a miglia di distanza con una sferzata delle vostre braccia metalliche. Vi troverete anche di fronte ad altri robot, per rendere più spettacolari le battaglie con i boss. È di certo un cambio di passo rispetto ai soliti mostri spettrali e alle sparatorie a rallenty. E considerando che questo dovrebbe essere il capitolo più terrificante della serie di F.E.A.R. prodotto finora, con più mostri, più sangue e un senso generale di inquietudine disturbante, una grossa armatura robot sembra davvero utile da portarsi dietro.

Quindi avremo delle armi laser. Ottime per tostare i nostri nemici. E per i concerti all'aperto, ovvio.

IN BREVE

Apes on the Move

Un nuovo episodio di Ape Escape pensato in funzione di PlayStation Move e delle sue funzionalità. Impugnate per la prima volta il retino di Spike e diventate cacciatori di scimmie!

Si gioca su binari

Il gioco alterna fasi da shooter su binari in stile Time Crisis a veri e propri assedi da respingere a colpi di fionde e ventagli. Il controllo via Move è immediato: non servono istruzioni.

Acchiappali tutti!

Con 500 tipologie di scimmie da catturare, Ape Escape Fury! Fury! vi intratterrà a lungo. E ci si aspetta anche qualche cameo d'eccezione...

data di uscita: TBA 2011 **prodotto:** Sony Computer Entertainment **sviluppo:** Sony Computer Entertainment

Ape Escape Fury! Fury!

Cattura scimmie matte move

Quantificare il numero di spin-off e titoli di contorno appartenenti alla famiglia di Ape Escape diventa un'impresa sempre meno facile, considerato che Sony ha spesso impiegato questa fortunata serie come "terreno di sperimentazione" per nuovi gadget e formule di gioco. L'episodio per PS1, ad esempio, fu il primo a rendere obbligatorio l'utilizzo di un controller DualShock. Con Ape Escape Fury! Fury!, le esilaranti scimmie Made in Sony prestano la loro folle opera in un nuovo titolo destinato a sfruttare le potenzialità di Move, il motion controller per PlayStation 3 che ha recentemente debuttato con successo sui nostri mercati. Basterà l'adozione di nuovi controlli per garantire un'esperienza divertente e di qualità? Non resta che scoprirlo dando una sbirciata al calderone creativo di Sony Japan!

Solare, divertente ed intuitivo: questa è la tradizione di Ape Escape!

Primati dispettosi

Prima di descrivere il gioco, sarà bene sgombrare il campo dall'idea che Fury! Fury! possa essere considerato il quarto capitolo ufficiale di Ape Escape: cos' non è. Il titolo rappresenta a tutti gli effetti uno "spin-off" che mette da parte le meccaniche da action platform del filone principale, aprendosi ad un'inedita tipologia di fruizione e ad un pubblico se possibile più giovanile del solito. L'azione di Fury! Fury! è inquadrata in prima persona, e come nel più classico degli shooter, ci vedrà armeggiare con una serie di gadget mostrati nella parte bassa dello schermo. La progressione è suddivisa in due fasi, una in stile Time Crisis dove si avanza automaticamente usando una fionda per respingere le scimmie e colpire i power-up, ed un'altra in cui l'inquadratura si blocca temporaneamente per consentirci di catturare quante più scimmie possibili, retino da caccia alla mano. Le porzioni su binari consentono di accumulare bonus di vario genere, dalle batterie per il nostro speciale aspiratore alle banane, che rappresentano la barra energetica del protagonista. Quando i folli primati ci attaccano da vicino, una semplice pressione sul tasto principale di Move consente di passare all'arma da mischia del caso, ossia un ventaglio di carta col quale schiaffeggiare gli assalitori e spostare oggetti: è tutto molto semplice,

Come ingannare l'attesa?

Se temete che l'attesa di Fury! Fury! possa rivelarsi troppo lunga, il franchise di Ape Escape offre diverse soluzioni con cui intrattenervi. I possessori di PSP possono rivolgersi ad Ape Academy 2, divertente party game che potrete fruire da soli o in compagnia di amici: nel gioco, il perfido Spectre vuol servirsi di un card game per manipolare le menti degli umani ed impadronirsi del loro mondo. Nei panni di un suo servitore, viaggerete attraverso il mondo di Ape Escape sfidando altre scimmie ed aspirando all'ambito titolo di Maestro di Carte. In alternativa, potete rivolgervi al PlayStation Network e ad Ape Quest, gioco di ruolo episodico che cala le scimmie della saga in un inedito contesto fantasy. Caratterizzato da battaglie strategiche ed evocazioni di eroi leggendari, Ape Quest metterà alla prova la vostra abilità attraverso minigiochi nella battaglia per la sconfitta dei perfidi Pipotron Brothers.

Trionfate nei minieventi di Ape Quest, e guadagnerete delle carte che vi consentiranno di primeggiare nel Trading Game di Spectre.

In un contesto da RPG classico, vi imbarcherete in scontri a turni contro nemici che parodiano tutti i luoghi comuni del genere.

Navicelle aliene attaccano un magnifico castello giapponese al tramonto. Si può essere più poetici di così?

Miracoli dei videogiochi e di PlayStation Move: in Ape Escape vi basterà un ventaglio di carta per deviare questi grossi macigni

Poliziotti sadomaso, cloni di Elvis Presley e di Lupin III: è impossibile che le scimmie di Ape Escape non vi strappino un sorriso!

dal momento che basta mimare il gesto desiderato per vederlo riprodotto a schermo col nostro stesso tempismo. In certe aree, la corsa si arresterà per sottoporci ad un vero e proprio assedio da parte delle scimmie che dovremo contrastare usando il fido retino da caccia. L'obiettivo principale qui sarà quello di difendere le nostre banane, evitando che le scimmie si avvicinino abbastanza da soffiarcele e fuggire via, prendendosi gioco di noi: potremo catturarle con un'abile "swing" al momento giusto, oppure passare alla fionda per mandarle in confusione con un colpo bene assestato. La fionda tornerà utile anche per riprendere i frutti rubati nei pochi istanti in cui la scimmia beffarda si tratterrà sullo schermo. Quando la situazione si farà talmente caotica da risultare ingestibile, il ricorso all'aspiratore ci tirerà fuori dai guai risucchiando non solo le scimmie, ma anche ogni oggetto presente nella traiettoria del controller Move! In buona sintesi, questo è tutto ciò che Ape Escape Fury! Fury! ha da offrire sul piano del puro gameplay.

Anime style a go-go

Come in ogni Ape Escape che si rispetti, la semplice formula di base sarà affiancata da una serie di minigiochi che oltre a spezzare la routine, ci aiuteranno a completare la "Monkeypedia", una sorta di album delle figurine virtuale in cui compariranno i dati di ognuna delle 500 tipologie di scimmie presenti nel gioco - o perlomeno, di quelle che riusciremo a catturare. Sony Japan assicura che in questi frangenti compariranno scenari già noti ai fan della saga, e che gli stessi avranno ragione di adorare Fury! Fury! di fronte ad alcuni ritorni eccellenti: per la cronaca, il franchise di Ape Escape ha ospitato in passato eventi ispirati a Monster Rancher, Everybody's Golf e Metal Gear Solid. Inoltre, lo Story Mode è strutturato in maniera tale che ogni fase di gioco sia introdotta da scene narrative in stile anime, ed a conferma di quanto Sony Japan ha mostrato nel corso del Tokyo Game Show 2010, lo spessore qualitativo di questi intermezzi sembra davvero elevato. La pulizia del design si sposa perfettamente con l'aspetto del gioco in sé, molto semplice e colorato ma anche indirizzato ad un pubblico giovanile e poco interessato alle minuzie tecniche - in altre parole, esistono diversi titoli per PlayStation Move capaci di eclissare graficamente questo nuovo Ape Escape. L'uscita di Fury! Fury! è prevista al momento per il Giappone e gli Stati Uniti nel corso del 2011, ma abbiamo motivo di ritenere che le dispettose scimmiette intelligenti non mancheranno l'appuntamento col Vecchio Continente.

IN BREVE

Primo della classe
DC Universe Online è il primo MMORPG concepito intorno alle caratteristiche di PS3 e del suo pubblico.

Giustizia personalizzata
Scegliete tra una miriade di caratteristiche per creare il vostro supereroe definitivo, e fatelo volare nei cieli di Gotham e Metropolis.

Un appeal trasversale
Grazie alla licenza DC, il MMO Sony gode di un' eccezionale attrattiva tematica.

Formato: PS3 **data di uscita:** Q1 2011 **prodotto:** Sony Computer Entertainment **sviluppo:** Soe Austin **genere:** MMO

DC Universe Online

Supereroi · Online · Azione · Comics

Nei prossimi mesi, numerosi titoli dalla lunghissima gestazione stanno finalmente vedendo la luce: ci vengono in mente Duke Nukem Forever e Gran Turismo 5, giusto per citare due tra gli esempi più eclatanti. E tra pochi mesi sarà la volta di DC Universe Online, action game online dedicato ai supereroi dei comics americani i cui primi vagiti risalgono addirittura al 2005, pensate un po'. L'ingresso sul mercato di questo titolo, destinato a uscire entro le primissime settimane del 2011 ma recentemente rimandato a un più generico primo quarto, è in un certo senso agevolato dall'assenza di titoli online per console dedicati ai supereroi, ma questo non rende certo più agevoli gli oneri di Sony Online Entertainment Austin in sede di design. DC Universe dovrà infatti proporsi come valida alternativa ai collaudati titoli online multi utente con mondo persistente per PC, trasferendo gli agi dell' uso delle comuni tastiere ai (relativamente) pochi pulsanti in dote al DualShock 3. Una missione impossibile? Non quando a monte dello sviluppo c'è una vera passione per il materiale di riferimento, testimoniata da alcune scelte che entusiasmeranno i cultori dei comics americani. Si inizia dall' affidamento della sceneggiatura del gioco a Marv Wolfman, superbo autore che a cavallo tra gli anni '80 e '90 riuscì nell' impresa di riunire in un corpus unico e coerente le storie di tutti gli eroi DC.

Siamo tutti supereroi

Nel titolo Sony, il Lex Luthor del futuro si presenta agli eroi dei giorni nostri avvertendoli dell'incombere di un terribile conflitto globale, seguito da un' invasione aliena destinata ad annichilire il genere umano. L'interesse di Luthor per la faccenda non deriva tanto da un improvviso slancio protettivo verso i terrestri, quanto piuttosto dal suo tradimento a opera del leader alieno Brainiac, evento che il celebre "villain" decide di scongiurare alterando il passato e portando con sé alcuni gadget capaci di trasformare ogni singolo abitante della terra in un supereroe. Questa premessa introduce il giocatore alla fase di creazione del personaggio, che inizia scegliendo se stare dalla parte del Bene o del Male e selezionando un eroe o un arcinemico come proprio mentore: da qui è possibile definirne l'aspetto fisico a partire da una serie di configurazioni, scegliere l'equipaggiamento tramite un sistema a strati, impostare lo schema cromatico e dulcis in fundo, i superpoteri in dotazione (con una lista relativa a quest' ultima parte è veramente sbalorditiva).

Da Mtropolis a Gotham City

Da qui in poi, l'alter ego viene trasferito nella città d' origine del suo maestro, completamente esplorabile e provvista di tutti i suoi luoghi simbolo. A Gotham City, ad esempio, si potranno visitare il

Il fascino degli eroi Marvel classici sarà proposto da DC Universe con grande gusto grafico. Il gioco in movimento è davvero uno spettacolo per gli occhi.

Arte e dintorni

La direzione artistica di DC Universe è nella mani di un protagonista assoluto del fumetto americano. Parliamo di Jim Lee, coreano trapiantato negli States che ha letteralmente troncato la sua carriera di medico chirurgo per dedicarsi completamente al disegno. Dopo essere approdato al successo nel 1989 curando la serie Uncanny X Men, Lee ha guidato la saga dei mutanti Marvel sino al 1991 conferendole una popolarità senza precedenti. Dopo aver fondato l'etichetta indipendente Wildstorm, una vera potenza sul mercato editoriale americano grazie alla sua linea di fumetti dai toni dark, Lee rivitalizza le serie di Iron Man ed I Fantastici Quattro per Marvel e consolida la sua reputazione da Re Mida del settore. Attualmente lavora per DC sulle saghe di Superman e Batman, quest'ultimo su testi di Frank Miller.

Le magie grafiche di Jim Lee si avvalgono del supporto di un grande inchiostratore, tale Scott Williams. Un' accoppiata davvero esplosiva.

Il volo è uno tra gli aspetti più esaltanti di DC Universe: oltre ad offrire panorami spettacolari, svela tutta la potenza dell' engine messo a punto dai programmatori.

manicomio di Arkham e la Batcaverna, approfittando dei grattacieli più elevati per concedersi delle spettacolari viste panoramiche. Se la navigazione attraverso gli scenari riporta alla mente lo stile dell'ottimo InFamous, la componente grafica denota una cartoonesca semplicità arricchita però da notevolissimi effetti di luce. Grazie alla consulenza del celeberrimo Jim Lee, uno tra i più grandi fumettisti americani in circolazione, DC Universe farà dell' atmosfera il suo fiore all' occhiello. Ma come si comporta il gioco durante l'azione vera e propria? Piuttosto bene, sempre che non vi aspettiate la profondità di un normale sparatutto in terza persona. Ogni eroe ha la possibilità di equipaggiare 8 tra abilità e superpoteri, e di selezionarle di volta in volta combinando la pressione di un tasto dorsale del DualShock con quella della croce direzionale. Inizialmente il sistema potrà sembrare un po' macchinoso, ma basterà un minimo di pratica per acclimatarsi a dovere e prendere confidenza con i periodi di "ricarica" applicati ai nostri mirabolanti poteri. Volendo invece utilizzare delle armi, DC Universe ne mette a disposizione un numero considerevole, ma l'efficacia dipende fortemente dalle caratteristiche impostate in fase di creazione: per il resto, un pratico sistema di "aggancio del bersaglio" permette di scaricare il proprio arsenale senza doversi preoccupare troppo della precisione. Il combattimento corpo a corpo si basa infine sull' impiego di combo che aumentano in complessità ed efficacia ad ogni livello guadagnato... una caratteristica tipica degli action game moderni. Le meccaniche di DC Universe sono chiaramente orientate alla semplicità di assimilazione ed impiego, ma ciò non significa che anche gli appassionati di MMO per PC non possano trovare nel prodotto Sony dei motivi di interesse. Per giungere al trentesimo livello (limite imposto via level cap) saranno necessarie oltre 60 ore di gioco, mentre la parte "giocatore contro giocatore" contempla una modalità Arena in cui far combattere il proprio personaggio o uno tra i 100 supereroi storici contemplati da SOE Austin. In definitiva, DC Universe Online ha tutte le caratteristiche di un prodotto vincente nel proprio ambito, grazie anche ai grandi sforzi economici con cui Sony sta portando avanti il progetto. Probabilmente non si tratterà di un fenomeno di costume come World of Warcraft, ma ci sono tutti i presupposti affinché il pubblico - ed in particolare gli appassionati di comics americani - si appassioni al punto tale da renderlo un vero fenomeno.

Tra le voci del cast figurano grandi interpreti quali Wil Wheaton, Adam Baldwin, Kevin Conroy, Corey Burton ed il mitico Mark Hamill.

IN BREVE

Ancora 5 minuti

In Jikandia, voi decidete per quanto tempo dedicarvi all'avventura. Il gioco si adatterà creando al volo un dungeon ad-hoc.

La storia (in)finita

Più tempo dedicherete al gioco, maggiori saranno le possibilità di sbloccare archi di trama secondari e ricompense favolose.

Ma che carino!

Col suo pacioccoso aspetto, Jikandia entra di diritto tra le esperienze visive più particolari ed accattivanti in dote alla libreria PSP.

Formato: PSP **data di uscita:** PRIMAVERA 2011 **prodotto:** Aksys **sviluppo:** Idea Factory, Opus Studio Inc. **genere:** Platform

Jikandia: The Timeless Land

△ Platform ○ Stylish ✕ Senza □ Tempo

Immaginate un po' cosa sarebbe della vostra vita se il tempo non dovesse più passare. Giovani per l'eternità, non dovreste più preoccuparvi di problemi di salute, dello scorrere delle stagioni, delle scadenze, della morte in sé. Sembrerebbe il perfetto incipit per un romanzo fantasy, ma grazie all' americana Aksys, potremo scoprire un mondo del genere attraverso gli schermi delle nostre PSP. In Jikandia: The Timeless Land, adorabile dungeon crawler a scorrimento laterale, diventeremo i paladini di una terra fantastica in cui ogni concetto legato allo scorrere del tempo, semplicemente, non esiste... O meglio, non esisteva prima che un nemico sconosciuto la invadesse col suo esercito di mostri e rimettesse in moto le lancette del tempo. Sprofondati nel caos, i pacifici abitanti di Jikandia si affidano al vecchio e saggio Temtem, unico tra loro in grado di usare la magia, affinché viaggi attraverso il tempo e lo spazio per trovare nove eroi, nove leggendari guerrieri che liberino il loro mondo dalla maledizione che lo ha colpito. L' operazione riesce solo in parte, dal momento che solo un guerriero giunge al cospetto di Temtem in luogo dell' intero gruppo... e inoltre è un ragazzino! Il suo nome è Al, naturale alter ego del giocatore a cui spetta il compito di riunire i combattenti perduti e fare avverare la leggenda che li ha portati a Jikandia.

Quanto vuoi giocare?

Conscia della necessità che la modalità di gioco "poratatile" mal si adatta ai tempi di un GDR, Aksys ha incluso nel suo prodotto l' innovativa possibilità di impostare il tempo che si intende giocare e il gioco genererà un sotterraneo ad hoc. Investendo pochi minuti in Jikandia otterrete quindi un dungeon di piccole dimensioni, con pochi nemici ed oggetti da rastrellare. Diversamente, vi troverete di fronte ad ambientazioni più estese e debitamente infarcite di segreti, ma anche di avversari particolarmente difficili da abbattere. Questo genere di impostazione, che rende ogni sessione radicalmente differente dalle altre, ha effetto sulla strutturazione della trama: Aksys ha creato un filone principale i cui obiettivi saranno sempre presenti nelle vostre partite, ed una lunga serie di eventi secondari che si sbloccano in base alla durata delle sessioni. Poiché nel corso di questi ultimi sarà possibile sbloccare armi ed oggetti di grande rarità, Jikandia tenderà ad avvantaggiare coloro i quali spenderanno più tempo nelle sue lande incantate. Sconfiggendo i mostri, peraltro, si ottengono degli orb magici che è possibile investire nella personalizzazione del proprio eroe o nell' attivazione del potere speciale chiamato "Awakening".

Da Guilty Gear a Jikandia

Nel corso degli anni, Aksys Games si è attirata le simpatie dei giocatori importando negli Stati Uniti titoli che diversamente sarebbero rimasti appannaggio dei soli utenti giapponesi. Nel suo curriculum figurano i due capitoli di Guilty Gear Accent Core per PS2, lo splendido BlazBlue: Calamity Trigger per PS3 ed i meno memorabili Record of Agarest War e Battle Fantasia. Sul fronte PSP, Aksys ha accolto sotto la sua ala validi giochi di ruolo strategici mai giunti dalle nostre parti come Mimana Iyar Chronicle e Blazing Souls Accelate, il picchiaduro Gladiator Begins ed il folle shooter Cho Aniki.

Una schermata da Mimana Iyar Chronicle, gioco di ruolo per PSP che speriamo non tardi a giungere dalle nostre parti.

Tanto su PS3 quanto su PSP, BlazBlue offre uno spettacolo davvero meraviglioso agli amanti dei picchiaduro.

Ecco Gladiator Begins, efficace simulatore di giochi gladiatori che graziera l' Europa nel Gennaio del 2011.

La strutturazione a blocchi dei livelli rende la generazione dei dungeon casuali particolarmente veloce, senza lesinare nella varietà visiva.

Non riuscite ad aspettare? Provate questi!

Half Minute Hero
(PSP, Rising Star Games)
Uno spassoso gioco di ruolo in stile 8 bit che vi costringe a concludere le sue battaglie in appena 30 second!

What Did I Do To Deserve This, My Lord!?
(PSP, Sony)
Come nel classico Dungeon Keeper, dovrete tenere il rifugio sotterraneo del vostro Signore Oscuro al riparo dalle incursioni di eroi ed avventurieri.

dove si acquistano temporaneamente più forza e più velocità. Se tale diversità d'esperienza non vi sembra ancora abbastanza, sarete lieti di apprendere che Jikandia include una modalità di gioco wireless per esaltanti testa a testa con i vostri amici (nell' usuale limite massimo di 4 partecipanti) dove oltre a combattere in modo tradizionale, è possibile piazzare trappole e creare eventi temporizzati con cui sorprendere gli avversari. Sembra che il gioco abbia tutte le carte in regola per tenere impegnati a lungo, e poiché è sempre meglio spendere il proprio tempo in maniera gradevole, vale la pena di soffermarsi un istante sull' aspetto visivo di Jikandia. La produzione Aksys sembra accostare l' aspetto di tanti browser games realizzati in Flash con gli sprites tipici dei GdR giapponesi ad 8 e 16 bit, fatte le dovute proporzioni in materia di risoluzione e pulizia generale: il risultato è assolutamente "kawaii" (con questo termine, i giapponesi si riferiscono a tutto ciò che è carino) ed inusuale per gli standard di una console abituata a masticare poligoni in gran quantità. Sta proprio qui la particolarità di Jikandia, titolo dallo spirito indie che abbraccia perfettamente il concetto di gaming portatile e sfrutta con intelligenza la feature di PSP (il gioco ad-hoc) più amata dai giocatori del Sol Levante. Basterà questa sua "rotondità" a dargli il successo che merita? Lo scopriremo tra qualche mese...

Il multiplayer in dote al gioco è semplice e funzionale. Le trappole, tuttavia, costituiscono un diversivo tanto perverso quanto efficace.

IN BREVE

Formula invariata
Nonostante gli influssi action che caratterizzano questo secondo episodio, le meccaniche sono rimaste quelle: esplorazione e senso di solitudine.

Perfezione ambientale
Il mondo di Dead Space 2 è ricreato alla perfezione, a partire dall'immenso spazio vuoto, fino ad arrivare alle costruzioni della colonia The Sprawl.

Spessore emotivo
A differenza di quanto accaduto in Dead Space, in questo secondo episodio troveremo un Isaac più emotivo, che sembra voler condividere col giocatore i propri disturbi, le proprie inquietudini psichiche, enfatizzate dal viaggio di tre anni appena passato.

Formato: PS3 **Uscita:** 28 gennaio 2011 **Prodotto:** Electronic Arts **Sviluppo:** Visceral Games

Dead Space 2

△ Vuoto ○ Spazio ✕ Ancora □ Paura

Che Dead Space rappresenti, per moltissimi versi, una vera e propria pietra miliare nel genere dei survival horror, è ormai riconosciuto da chiunque. Quelle atmosfere buie, oscure, senza vita, unite a un senso di solitudine asfissiante, hanno contribuito a creare un titolo sinceramente agghiacciante, in cui a ogni passo può corrispondere una nuova inquietante scoperta, persa tra le intermittenze di chissà quale costruzione diroccata. Una struttura s' lineare, ma che riusciva ad accompagnare il giocatore attraverso un'oscurità mai ben definita, da cui si facevano strada le più orribili creature in un susseguirsi di psicologie sempre più instabili e ambienti dai colori malati, pesanti. Manca poco, ormai, all'uscita del secondo episodio della serie e cosa dobbiamo effettivamente aspettarci da questo seguito?
Uno dei fattori caratterizzanti l'originale Dead Space, nel bene e nel male, riguarda sicuramente la "passività" del protagonista, Isaac Clarke, di cui non si conosce voce né volto. Una piattezza di emozioni che ha sicuramente fatto storcere il naso ai maniaci dello spessore emotivo, ma che allo stesso tempo aiuta il giocatore a immedesimarsi in un mondo di solitudine, dove c'è lui e nessun altro. Lui, il giocatore stesso, con le sue emozioni e le sue paure, non Isaac, che rappresenta più che mai soltanto un'icona. Funzionale o meno, è certo che la formula è destinata a cambiare.
Adesso il protagonista ha finalmente un volto, parla, ed è più incline a condividere le sue emozioni per tracciare il disegno tortuoso della sua psiche, devastata dagli accadimenti degli ultimi tre anni. Già, perché dopo il finale del primo episodio, Isaac è partito per un lunghissimo viaggio colpevole di aver turbato le sue funzioni mentali; adesso ha continuamente visioni delle situazioni vissute in Dead Space, e le sue ossessioni rappresenteranno un punto focale nello sviluppo narrativo di questo sequel. Ancora a proposito di trama, quali sono le fila narrative su cui si reggerà il gioco? Le sequenze iniziali, in base a quanto abbiamo potuto vedere, ruoteranno ancora una volta attorno al Marchio, quell'obelisco misterioso (probabilmente di origine aliena) capace di trasformare i morti in creature orribili, che il governo terrestre vuole riportare sul nostro pianeta per isolare il virus responsabile dei Necromorfi.
Gli eventi si svolgeranno su una colonia spaziale di nome The Sprawl, un insediamento molto ampio ed abitato dai più diversi generi di creature.

Il movimento nello spazio aperto non è più vincolato, ma si presenta ora libero e più aperto alle volontà del giocatore. E per fortuna, aggiungeremmo noi. Ancora ci viene la nausea al ricordo delle vecchie scene a zero G del primo episodio!

Nuove meccaniche, stessa atmosfera

La formula di Dead Space 2, per quanto si voglia diversificare per molti aspetti dal

Vedremo creature nuove, terribili, ancora più feroci e inquietanti.

Il senso di inquietudine e solitudine che si respira è sempre lo stesso, inframmezzato talvolta da cruenti scontri con i Necromorfi.

primo episodio, presenta gli stessi elementi di fondo, come il senso di solitudine, la centralità dell'esplorazione, e cos' via. Ma in cosa consistono le novità (oltre che, come già accennato, nelle nuove sfaccettature emotive del protagonista)? A fronte di un gameplay praticamente identico, ma notevolmente migliorato nel sistema di controllo, troviamo un'impronta più action che caratterizza gli scontri e i momenti d'azione più concitati. Merito di una maggiore esperienza del protagonista? Può darsi. Sta di fatto che adesso il nostro Isaac appare più sciolto, più sicuro, meno impacciato e meno lento dei movimenti, come a voler ostentare una maggiore familiarità con quel mondo che, comunque, continua a metterlo psicologicamente in crisi. Ma, sia chiaro, e ci teniamo a ripeterlo, la componente action di Dead Space 2, s' maggiore, s' più approfondita, non rischia in alcun modo di snaturarlo. Troveremo ancora lo stesso senso di solitudine, e salteremo ancora dalla sedia ogni volta che un Necromorfo dimostrerà il suo urlante affetto nei nostri confronti. Su questo non c'è dubbio. L'armamentario a disposizione del protagonista, come in ogni sequel che si rispetti, riproporrà alcune delle armi ed abilità già viste nel primo episodio, come la gravity gun e la capacità di rallentare il tempo, e ne mostrerà di inedite, come il Javelin, un potente fucile col quale trafiggere e respingere via i Necromorfi più ostinati. Ma ci sarà anche la possibilità, come abbiamo avuto modo di provare con mano, di rivolgere le stesse armi fisiche dei mostruosi nemici contro di loro. Tra teste esplosive e lame ossee, ci sarà davvero l'imbarazzo della scelta. E oltre alle armi, anche le tute saranno ora potenziate e caratterizzate di una maggiore responsabilità nella filosofia di gioco. Mostrano infatti un design più dinamico e incisivo, e sarà possibile cambiarle a piacimento (magari in base alla situazione) e acquistare potenziamenti negli shop relativi (e grazie ad alcune di esse ci si potrà ora muovere liberamente nello spazio profondo, senza alcun limite d'azione).

Giocatori nello spazio

Un'altra novità è la componente multigiocatore di Dead Space 2. Il Multiplayer appare fin da subito completo e immersivo, sottolineando un'enfasi crescente nel fattore cooperativo e nel lavoro di squadra. I giocatori potranno decidere se stare dalla parte dei sopravvissuti umani o degli inquietanti Necromorfi, e qualunque scelta facciano, dovranno vedersela contro la squadra avversaria. L'impianto è poi inspessito dall'ulteriore scelta concessa al giocatore, nel caso decidesse di impersonare i Necromorfi: saranno infatti disponibili ben quattro razze distinte, ognuna caratterizzata da pregi e difetti.

Sicura menzione di merito anche alle mappe e alle atmosfere, tutte studiate con precisione millimetrica per infondere nell'animo del giocatore la solita angoscia.

Dead Space 2, concludendo, sembra voler prendere ogni elemento positivo del primo episodio e ampliarlo, declinarlo in forme nuove e più complete, che non possono che far contenti i fan dei survival horror. Ricordatevi la nostra profezia: che il genere si prepari ad accogliere una nuova pietra miliare.

Il design del gioco è davvero incantevole, aldilà del fatto che si apprezzi o meno lo stile.

IN BREVE

Ritorna Tim Schafer

Il papà di Grim Fandango, Psychonauts e Brutal Legend torna a deliziarci con un' avventura di grande stile.

Matrioska dance

Siete la matrioska più piccola del mondo: entrate all'interno dei vostri simili ed acquisitene i poteri.

Fantasia al potere

A volte, il modo più assurdo per superare un problema è anche quello migliore. Stacking stimolerà le vostre meningi!

Formato PS3 **data di uscita:** TBA 2011 **prodotto:** THQ **sviluppo:** Double Fine **genere:** Avventura-Puzzle

Stacking

△ Avventure ○ Retró ✕ Matrioska □ Enigmi

Quanta genialità può starci in un solo uomo? Ve lo sarete chiesto a scuola, assistendo all'ennesima interrogazione del secchione di turno, o di fronte all' annuncio in TV di un'invenzione sorprendente. Vi sarà di certo capitato dinnanzi ad un videogioco, magari uno di quelli che all' avvio riportavano il logo di Lucas Arts e la firma di Tim Schafer. Prendete Grim Fandango, ad esempio: data l'età, potrebbe trattarsi di un titolo che non figura nella vostra esperienza di giocatori, ma possiamo garantirvi che si trattava di qualcosa di speciale. Quindi siamo felici che in qualche modo, il buon Tim gli renda omaggio nel suo nuovo titolo scaricabile destinato al PlayStation Network, intitolato Stacking. Si tratta di un gioco d'avventura ambientato negli anni '30 che proprio come Grim Fandango, prende a riferimento un simbolo della cultura popolare - in questo caso le matrioska russe - e lo pone al centro di un' esperienza di gioco fresca ed innovativa. Come sapete, la proprietà principale delle matrioska è quella di poter contenere più copie di sé stesse al loro interno, e si da il caso che Charlie Blackmore, protagonista del gioco, sia anche la matrioska più piccola del mondo: questo gli consente di entrare all' interno di altri suoi simili ed acquisire cos' le loro peculiari abilità.

Tu cosa faresti?

Nel primo trailer di Stacking, ad esempio, vediamo il baffuto eroe entrare in una matrioska raffigurante una donna affascinante, ed utilizzarla per liberare un ingresso dall' ingombrante presenza di un poliziotto. Questo è solo uno dei modi con cui Charlie avrebbe potuto risolvere il problema, e Stacking incoraggia continuamente il giocatore ad esplorare il suo mondo per cercare le soluzioni più bizzarre agli enigmi che incontra. A tal proposito va precisato che quando ci si trova all' interno di una matrioska, nulla impedisce di scovarne una ancora più grande e saltarvi dentro! L'abilità disponibile in questo caso è quella del guscio più esterno, e se c'è qualcosa di cui il trailer è indicativo, questo è lo humour di cui il gioco è infarcito: per darvi un' idea, sappiate che nel mondo di Stacking potreste trovare utilissima la prerogativa di emettere nauseabonde flatulenze... Già, è senz'altro un gioco di Tim Schafer. La scelta di destinare Stacking al mercato dei giochi scaricabili ha una giustificazione tutta commerciale, dal momento che gioielli pacchettizzati come Psychonauts ed il più recente Brutal Legend non hanno ottenuto il successo di cassa auspicato dal poliedrico autore. Il PlayStation Network offre in questo senso grandi opportunità tanto agli sviluppatori quanto al pubblico, che in cambio di pochi euro ha la possibilità di accedere ad un' esperienza particolarissima. La personalità di Stacking ci ha letteralmente stregato, e non vediamo l'ora che Double Fine si decida a divulgare una data di uscita certa.

Problemi con la sorveglianza? Nessun problema, se nei dintorni c'è la bella Chastity. Distrarre il poliziotto sarà per lei un gioco da ragazzi.

QUANDO **LA PASSIONE** PER I VIDEOGIOCHI **CRESCE**

→ 5 EURO

→ TUTTE LE **CONSOLE**, I **GIOCHI** DA NON PERDERE, LE **ESCLUSIVE**

→ **I VIDEOGAME DI CULTO** RACCONTATI DAI PROTAGONISTI

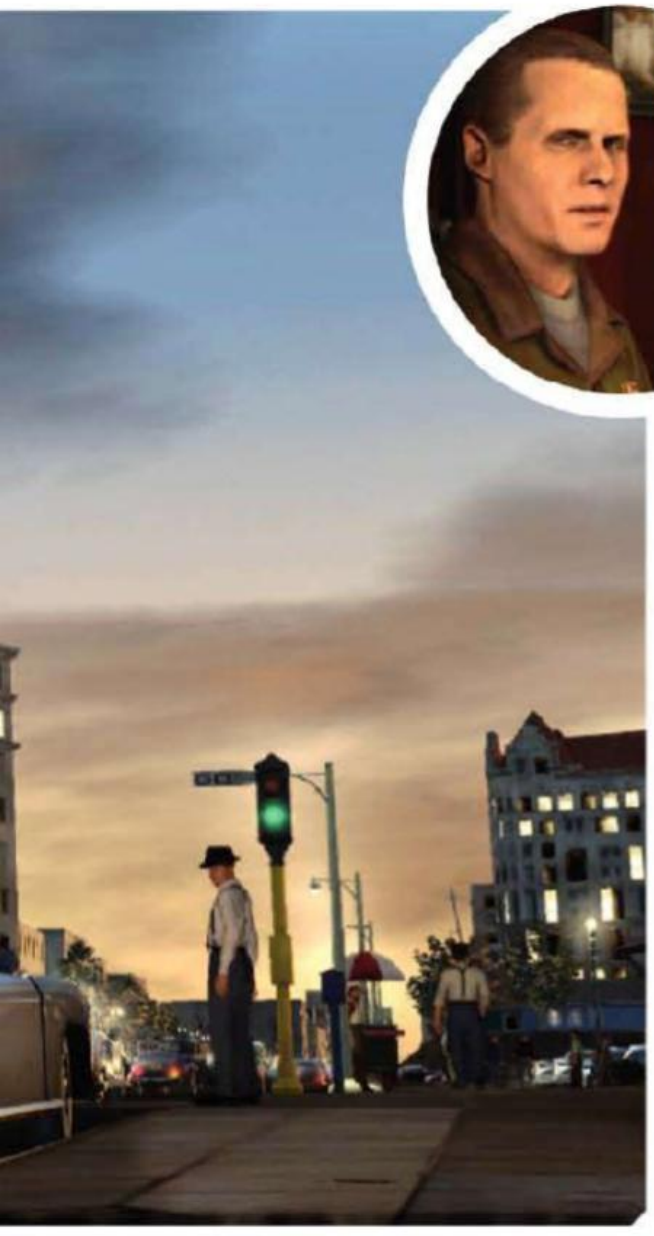
→ **CHIARA, AUTOREVOLE, INDIPENDENTE**

IL NUMERO 122 È IN EDICOLA ADESSO!

media company play

www.playmediacompany.it

Il sistema di combattimento ricorda quello di GTAIV, solo che in questo caso dobbiamo arrangiarci con dei vetusti fucili a pompa.



L'attore Aaron Stanton interpreta il detective Cole Phelps. Un personaggio decisamente lontano dagli standard dei videogiochi.

Formato PS3 **Prodotto:** Rockstar Games **Sviluppo:** Team Bondi **Uscita:** Primavera 2011

LA Noire

△ Omicidi ○ Omicidi ✕ Psicologia □ Intuito

È quasi impercettibile, ma c'è. Una tristezza appena accennata sul volto della donna, mentre ascolta cupa l'ultima battuta del nostro interrogatorio. Poi risponde con una domanda. "Questa è una città malata, detective, è proprio sicuro di voler sapere?". Certo che vogliamo sapere.

È trascorsa appena mezz'ora e siamo già inebriati da LA Noire, e più il caso si fa difficile (fino a ora tutto quello che abbiamo come prova sono un paio di slip strappati e macchiati di liquido seminale), più desideriamo scoprire cosa succederà dopo.

Il gioco si svolge nel 1947, tra lo splendore dell'epoca d'oro di Hollywood e il boom post-bellico americano, ma al di sotto della superficie patinata del benessere si annidano crimine e corruzione. Il nostro detective è Cole Phelps, interpretato dall'attore Aaron Staton, meglio conosciuto per il ruolo di Ken Cosgrove in Mad Men. Ingaggiare talenti hollywoodiani non è certo una novità per Rockstar, ma quello che colpisce in LA Noire, e che probabilmente avrete ormai avuto modo di notare nel trailer diffuso nei giorni scorsi, è l'impressionante fedeltà con la quale le loro espressioni sono stati riprodotti.

Abbiamo visto questa nuova tecnica di Motion Scan creata da Depth Analysis, compagnia partner del Team Bondi, per la prima volta durante l'E3 di giugno e non possiamo che confermare la nostra impressione di allora: i personaggi degli altri giochi in confronto sembrano brutte marionette. Il tutto non si riduce inoltre a un mero sfoggio di tecnica: queste performance cos' incredibilmente dettagliate sono parte integrante del gameplay. Similmente a Heavy Rain, nei confronti del quale LA Noire sopporta il più ovvio dei paragoni, lo scopo del gioco è trovare indizi e sostenere intense conversazioni con i sospettati.

Durante le sequenze di interrogatorio bisognerà osservare attentamente i visi degli indagati per scoprire se mentono (uno sguardo sfuggente, l'accenno di un

Phelps lavora con diversi partner incontrati nei vari dipartimenti di polizia dislocati per Los Angeles.

La parola agli sviluppatori

"Tutti conoscono i polizieschi e penso che questo renda il genere facilmente approcciabile. I giocatori già sanno che sulla scena di un crimine probabilmente si troveranno a interrogare i sospetti e a cercare indizi sul cadavere e nei dintorni. Quindi anche se il gameplay non è familiare, di sicuro lo è il format di riferimento"

Brendan McNamara
Co-fondatore, Team Bondi

Sì, lo sappiamo, una sezione nelle fogne. Ma il periodo in cui è ambientato rende ogni momento di LA Noire vivo e pulsante.

sorriso) e costruire di conseguenza la propria rete di ragionamenti. Ci sono al momento tre tipi di approccio possibili: [X] per credere/adulare, [Quadrato] per dubitare/fare pressione e [Triangolo] per negare/accusare. L'ultima opzione è la più aggressiva e per provare la propria obiezione bisognerà accompagnarla a una prova, selezionabile dal blocco degli appunti che Cole usa per registrare indizi, nomi e altre informazioni sul caso. Ogni episodio inizia nella stazione di polizia con il Capitano che illustra i fatti ai suoi impassibili e cinici agenti.

Pulp Fiction

Se fosse ambientato nel nostro Paese ai giorni nostri, Cole e il suo partner Stefan Bekowsky (compagno un po' scemo ma simpatico, una sorta di braccio destro armato) sarebbero membri della stradale. Durante il corso dell'avventura, ci saranno da risolvere circa 20 casi muovendosi tra differenti dipartimenti di polizia, mentre nelle strade ci si imbatterà in crimini minori. La nostra prova di gioco non ne includeva nessuno, ma ci suonano molto simili agli eventi di Red Dead Redemption: un sottofondo variegato che fa da cornice all'intenso e appassionante caso principale. Anche di questo sappiamo ancora poco, ma a giudicare dal tenore dei lavori preparatori mostrati da Rockstar, composti da foto di cadaveri mutilati e altri indizi del genere, ci stupiremmo se la storia non dovesse essere ispirata al celebre omicidio della Dalia Nera, che ha ispirato LA Confidential e metà dei polizieschi esistenti fino ad oggi.

> "Queste performance così incredibilmente dettagliate sono parte integrante del gameplay."

Il caso a cui Phelps è assegnato inizia con una macchina che va fuori strada e si schianta su un cartellone pubblicitario. Due donne apparentemente drogate sono all'interno e una delle due è ancora minorenne. Esplorando la scena troviamo una testa finta (accessorio proveniente dal set di un film) che tiene premuto l'acceleratore e rinveniamo le mutandine già citate insieme a una lettera che rivela come la giovane ragazza sia la nipote della sua compagna d'auto. Raccogliamo i tre indizi nel blocco degli appunti, dopodiché ci apprestiamo a fare domande.

Scopriamo cos' che June Ballard, un'attrice che ha sicuramente visto giorni migliori (se non altro perché si ritrova con il naso completamente distrutto), non è un tipo propenso a parlare. Quello che invece sembra piacerle, almeno inizialmente, è flirtare con Phelps mentre disprezza visibilmente Bekowsky. La prima cosa che facciamo è sondare la relazione che c'è con la ragazzina che era nell'auto, Jessica Hamilton, nel frattempo ricoverata in ospedale. Ballard si dimostra evasiva, e mente affermando di averla incontrata per lavoro recitando nel medesimo cast. Non va, tesoro. Le sbattiamo in faccia il contenuto della lettera e lei ci risponde infastidita che suo marito (che scopriamo essere un noto criminale) sistemerà le cose.

L'agitazione della donna cresce e proprio quando ci sembra che stia per ammutolirsi decidiamo di darle il colpo di grazia mostrandole l'indumento macchiato. Phelps ormai sta praticamente urlando, accusando la donna di essere al corrente di qualcosa di

Ogni personaggio in LA Noire ha un segreto da nascondere..

Non si tratta solo di spietati interrogatori. Ci sono anche inseguimenti in macchina e a piedi.

terribile accaduto alla giovane ragazza durante le audizioni. Finalmente troviamo una nuova pista, il nome del produttore che supervisionava i casting: Mark Bishop. Ci sono quattro opzioni di domande nella conversazione e ottenerle tutte "corrette" (un indicatore appare su schermo quando si seleziona il giusto tipo di approccio) equivale a trovarsi sulla pista giusta e avere meno lavoro da fare. Per esempio, in un altro dei casi che abbiamo visto, ottenere tutte le risposte corrette permetteva di individuare da subito la macchina di un sospettato, mentre diversamente avremmo dovuto esaminare cinque diversi possibili veicoli.

Un mix variegato, ma senza QTE

Esplorare LA non è certo noioso. Il fondatore del Team Bondi, Brendan McNamara, ha lavorato in precedenza come direttore dello sviluppo di The Getaway, non ci stupisce quindi che la sua LA digitale trabocchi di dettagli storicamente precisi ed evocativi. Da una fumosa tavola calda dove Phelps origlia una conversazione importante fingendosi intento a leggere il giornale, allo squallido negozio di materiali scenici, che si rivela essere un set nascosto per film pornografici, questa città è il teatro perfetto per la messa in scena delle contraddizioni dell'ambigua realtà americana. Mentre la verità viene lentamente alla luce e i testimoni offrono nuovo materiale per le indagini attraverso gli interrogatori (che includono una straziante conversazione al capezzale della vittima della violenza sessuale), emergono anche nuovi elementi di gameplay. Prendiamo parte infatti a una scazzottata nell'appartamento della moglie di Bishop, a un inseguimento d'auto con gli scagnozzi che lavorano per il marito di Ballard e infine a una rocambolesca fuga con annessa sparatoria sul set di un grosso film. È facile capire il perché di questi elementi: dopotutto, quale film noir si fa mancare una bello scontro a fuoco? LA Noire ha implementato un vero e proprio sistema di guida, un modello di combattimento con coperture e altri elementi tipicamente action. Si tratta di molto materiale per un singolo gioco, e al momento queste caratteristiche sembrano meno solide rispetto a come appare la struttura investigativa di base. Tuttavia non possiamo criticare le ambizioni, e pensando ai diversi studi di Rockstar impegnati per molti mesi ancora nel fornire al gioco la struttura e i muscoli che gli mancano, siamo abbastanza fiduciosi sul fatto che gli aspetti sopra menzionati saranno perfezionati. Per i giocatori che sono in attesa del prossimo Heavy Rain o della prossima evoluzione grafica, LA Noire è il titolo di riferimento. Il plot tipicamente pulp e le performance brillanti ci rendono ansiosi di tornare di nuovo in questo mondo intrigante.
Una città malata, certamente, ma è ovvio che vogliamo saperne di più.

"Questa città è il teatro perfetto per la messa in scena delle contraddizioni dell'ambigua realtà americana."

PlayStation Magazine Ufficiale Italia

Recensioni

La creatività al comando

Ossessionati dalla continua uscita di nuovi capolavori, ci dimentichiamo dell'esistenza di isole felici come LittleBigPlanet. Malgrado siano passati due anni dalla sua uscita, la comunità online del gioco si dimostra ancora oggi attiva e pronta a sfornare centinaia di livelli ogni mese. La creatività degli utenti è quindi andata oltre a ciò che si aspettavano gli stessi sviluppatori, dando vita a meccaniche di gioco e soluzioni grafiche davvero sorprendenti ed estendendo la longevità virtualmente all'infinito.
Ma l'aspetto più sorprendente è che l'idea del "gioca, crea, condividi" non si sia diffusa più di tanto. A parte ModNation Racers non ci sono altri titoli che hanno realmente perseguito questa filosofia. Eppure gli FPS si presterebbero bene, magari fornendo la possibilità di creare le proprie mappe (come 10 anni fa permetteva di fare il compianto Timesplittres). Chissà perché non è poi diffusa la possibilità di condividere dei modelli poligonali creati con un editor di personaggio come succede in WWE Smackdown vs RAW 2001? Esempi di titoli che ci esortano a condividere le nostre creazioni si contano davvero nelle dita di una mano, per questo non possiamo che celebrare l'arrivo di LittleBigPlanet 2e rimetterci a creare il gioco dei nostri sogni.

GRAN TURISMO 5
Finalmente arriva la recensione completa del gioco più atteso! Siamo scuri che molti di voi lo hanno già comprato e giocato fino allo sfinimento, tutti gli altri potranno finalmente scoprire perché è il più vasto titoli di guida mai creato... ma forse non quello perfetto!

TWO WORLD II
Se non ce la fate più ad attendere l'uscita di Elder Scroll V, questo titolo potrebbe essere la giusta soluzione calmare la vostra crisi d'astinenza. Un GDR/Action pieno di cose da fare, posti da vedere e oggetti da potenziare... peccato per il sistema di combattimento.

SLY COLLECTION
Prima che si lanciassero nella realizzazione del sorprendente InFamous, gli sviluppatori conosciuti col nome di Sucker Punch avevano creato su PS2 un'ottima trilogia di platform con meccaniche stealth e una grafica a cartone animato. Se ve li siete persi, questa è l'occasione per riscoprirli in alta definizione.

Attesa finita

Gran Turismo 5

Il vero simulatore di guida torna finalmente in grande stile

MEDAGLIA D'ORO PlayStation

Monza, sotto la pioggia. Calsonic Skyline GT-R, visuale dall'abitacolo. Se qualcuno desiderasse rendersi conto in fretta di quanto Gran Turismo 5 sappia essere bello, possiamo solo rispondergli che tutto ciò di cui ha bisogno si trova in questa combinazione pista-veicolo apparentemente semplice. Già entro i primi 450 metri che separano la linea di partenza dalla prima chicane, con i tergicristalli che sbatacchiano da una parte all'altra e gli spruzzi d'acqua sollevati dall'asfalto dai pneumatici dei vostri rivali, si capisce di aver di fronte qualcosa di speciale.

Ma solo dopo aver completato il primo giro si apprezzano appieno la tensione e l'intensità generate dai 6700 metri appena percorsi. Dover ripescare dalla memoria i punti di frenata e di svolta per via della visibilità ostacolata dalla pioggia sferzante. Guadagnare un paio di posizioni con una mossa azzardata alle due curve di Lesmo. Muoversi leggiadri attorno a un avversario mentre si percorre la Curva Parabolica prima dello sprint nel rettilineo finale. Una frazione di secondo più tardi, nel cervello si forma la consapevolezza di aver appena assaporato una delle esperienze di guida virtuale più appaganti di tutti i tempi.

Info

Formato: PS3
Prodotto: Sony
Sviluppo: Polyphony Digital Inc.
Giocatori: 1-16

Installazione e sopportazione

Dopo cinque anni di sviluppo, era naturale che GT5 si rivelasse il gioco di guida più completo mai creato. Dove iniziare, dunque? Facciamo un passo alla

volta. Schiaffate il Blu-ray nella console e dopo l'appariscente introduzione vi verrà chiesto se desiderate eseguire un'installazione completa. La buona notizia è che farlo ridurrà sensibilmente i tempi di caricamento altrimenti lunghissimi che dovrete sorbirvi durante il gioco (se propenderete per il no, GT5 eseguirà delle mini-installazioni in tempo reale). Il vero inconveniente è che dopo aver atteso tanto a lungo per poter finalmente mettere le mani sul gioco Polyphony dovrete anche sopportare una procedura d'installazione nell'ordine dei 50 minuti (più o meno a seconda del modello di PS3 che possedete).
Qualunque strada scegliate, la destinazione sarà comunque la stessa: una schermata che vi permetterà di scegliere tra GT Mode, Arcade, Crazione Piste e Gran Turismo TV. In ordine inverso d'importanza, in GTTV troverete filmati presi da Top Gear assieme a una selezione di canali motoristici dai contenuti esclusivi (come gare specialistiche difficilmente mostrate in televisione).
L'Arcade, relativamente autoesplicativo, vi darà accesso a una selezione iniziale di tracciati di GT5 (cui se ne aggiungeranno altri procedendo nel GT Mode) che potrete giocare in modalità singola, in time trial, in drift trial (opzione abbastanza debolucciа vista per la prima volta in Gran Turismo PSP) o nella solida modalità per due giocatori in split-screen.

worldmags

Le auto disponibili sono selezionabili da una lista limitata, che può essere ampliata importando il garage di GT PSP: un'opzione gradevole, ma che purtroppo non è inclusa nel GT Mode.
Prima di parlare di quest'ultima è d'obbligo soffermarsi sul creatore di piste. Anziché realizzare un vero editor di tracciati, Polyphony ha preferito optare per un 'generatore casuale'. Ecco dunque che, regolando alcuni parametri, sarà il gioco a produrre un circuito rispondente alle vostre specifiche. Suona semplice e lo è, ma non dovete pensare che per questo non meriti attenzione da parte vostra: di frequente il sistema partorisce una striscia di asfalto enormemente godibile, che ovviamente potrete salvare nella vostra sezione "I miei tracciati" e che contribuisce a prolungare la già vertiginosa longevità di GT5.
E proprio questa longevità si fa assolutamente evidente una volta messo piede nel GT Mode. Qui, nel cuore pulsante dell'esperienza, si compie la vera magia di GT5. I giocatori incalliti della serie riconosceranno all'istante molti degli elementi presenti. Sì, i Test di guida ritornano e sanno far lanciare il joypad al muro come sempre, ma lo stesso vale per A-Spec e B-Spec. Su queste due sono spalmati gli innumerevoli eventi di GT5 incentrati su molte discipline automobilistiche del gioco in una serie di sfide diverse. Come in passato potrete giocare l'intera modalità in B-Spec, allenando in tempo reale la vostra squadra di piloti controllati dalla Intelligenza Artificiale fino a trasformarli in dominatori della strada. Certo significa doversi limitare a guardare lo svolgersi degli eventi, ma sappiamo che alcuni trovano un piacere perverso nel farlo e noi non siamo certo qui per giudicarvi.

Spec-tacolare

Per la maggior parte di voi, comunque, A-Spec sarà probabilmente sinonimo di GT5. Fortunatamente il vostro accesso agli eventi non è legato al possesso di una particolare licenza di guida (i test sono presenti unicamente per un qualche nostalgico divertimento, immaginiamo), bensì piuttosto a un sistema di livelli. Si guadagna esperienza in base alle prestazioni in gara, e salendo di livello si ottiene l'accesso alle fasi più alte della competizione. Un modo semplice e intelligente per controllare la progressione nel gioco, limitando l'accesso ai motori più pazzeschi e assicurando di conseguenza un aumento graduale dell'abilità al volante (potrete sempre lasciarvi trascinare ed elaborare la vostra Toyota Yaris fino a farle raggiungere prestazioni ridicole: una delle gioie fondamentali di GT non ci è stata sottratta).
L'abilità vi servirà in quanto, pur essendo presenti un piccolo numero di veicoli più modesti e un set completo di aiuti alla guida, presto le cose cominceranno a riscaldarsi. La selezione delle auto è immensa (più di 1000 vetture, come ormai saprete sicuramente) e comprende non solo i soliti sospetti da Ferrari a Lamborghini, ma anche auto di impostazione agonistica che dovrete imparare a rispettare.
Dove però Gran Turismo impressiona davvero è nel dettaglio della selezione, in cui gli appassionati di automobili troveranno delle gemme assolute che li sorprenderanno e li delizieranno. Vi sareste mai aspettati di trovare una Chaparral 2J del 1970? Probabilmente no: si tratta delle solite trovate da intenditori con cui Polyphony da sempre ama coccolarci.

▲ I cambiamenti dell'illuminazione generale, dell'ora del giorno e delle condizioni meteo sono gestiti in modo superbo.

worldmags

Guida per principianti alla generazione di piste

SELEZIONATE IL TEMA
Prima di tutto scegliete l'ambientazione per la vostra striscia di asfalto. Noterete subito che si tratta degli stessi temi utilizzati nei tracciati preesistenti di GT5, in modo da farvi sentire dei veri professionisti.

IMPOSTAZIONI DETTAGLIATE
Ora sarete liberi di regolare la complessità di ciascun segmento, oltre alla larghezza della strada e l'asprezza delle curve. Cercate di variare un po' per rendere le cose più eccitanti.

COLLAUDO
Ci siamo: premete il pulsante e la vostra nuova creazione sarà caricata per permettervi di scatenarvi. Potrete correre quanto a lungo desiderate oppure tornare all'editor per fare qualche aggiustamento.

È un peccato che la sezione dei kart sia scarsamente sviluppata, perché è uno dei punti migliori del gioco.

La Dodge Charter del 2008 ha un aspetto credibilmente arrapante nella sempre splendida modalità replay.

Se la selezione è notevole, la qualità delle auto in sé è già più discontinua. Circa 200 sono versioni 'Premium', ovvero costruite appositamente da zero per GT5. Di conseguenza sono dotate di abitacoli meravigliosamente ricreati, di tergicristalli totalmente funzionanti, di fanali e persino di un clacson (fra gli oggetti "sbloccabili" vincendo esistono anche vari toni). Le altre 800 auto circa, invece, hanno conosciuto un diverso destino... sono state importate da GT4 e da qui sottoposte a un veloce aggiornamento grafico. La qualità visiva di questi modelli 'Standard' è altamente variabile. In-game non si tratta di un grosso problema se, come ci auguriamo, si seleziona la visuale da cruscotto (non esistendo ovviamente la visuale dell'abitacolo). Nei replay, però, alcune sembreranno più che leggermente fuori posto. Detto questo, la maggior parte non presentano problemi e persino alcuni dei modelli più grezzi indossano con stile la loro carrozzeria angolosa. Ci siamo particolarmente affezionati, per esempio, alla blocchettosa Mugen Civic Si del 1978 che ci è stata consegnata in una delle prime gare.

Il modello di guida, invece, è incantevole. Delicatissima evoluzione delle eccezionali dinamiche viste in GT5 Prologue, vanta una forma eccezionale e un feedback via DualShock 3 che permette di avvertire caratteristiche come la presa dei pneumatici, il carico delle sospensioni e lo spostamento del peso (inserite un volante Logitech e l'esperienza risulterà ancora più godibile). L'ultima caratteristica si apprezza al meglio in frenata, dove potremmo giurare di sentire il posteriore dell'auto offrire resistenza mentre ci prepariamo a svoltare in curva. Potremmo parlare per ore solo del modello di guida (ma non temete, non lo faremo), ma il modo migliore per comunicarne l'eccezionalità è dire che vi ritroverete molto presto a guidare per istinto. Potrà sembrarvi ovvio, eppure non lo è affatto. Pochissimi giochi all'infuori della serie di Gran Turismo riescono a raggiungere un tale livello di controllo, e nessun GT prima di questo lo ha mai fatto con tanta naturalezza.

Limitare i danni

È vero che da un GT ci si aspetta sempre una maneggevolezza superlativa, ma restano altri elementi che i fan del franchise sperano sempre di veder evolversi. Polyphony ha lavorato al miglioramento dell'Intelligenza Artificiale e all'implementazione dei danni, ma ve ne accorgerete solo una volta immersi più a fondo nel gioco dal momento che entrambi gli aspetti si sviluppano di pari passo con i vostri progressi. In ogni caso nessuno dei due, ahinoi, è all'altezza degli standard odierni, ma l'Intelligenza Artificiale è comunque sufficientemente avanzata da mostrare una personalità che trasforma le gare più avanzate in competizioni realmente godibili. Ovviamente, la sfida più ardua è offerta dagli avversari umani. La componente

online di GT5 ha iniziato in modo pessimo, con i server sovraccarichi che arrivavano a influenzare le partite offline per via della costante comunicazione del gioco con le opzioni online, ma una patch rapidamente approntata da Polyphony ha per sistemato le cose. Nel momento in cui scriviamo l'esperienza è molto migliorata, anche se ancora un po' instabile. Quando tutto funziona, però, vengono a crearsi delle gare davvero emozionanti.
Mentre aspettate che questa caratteristica del gioco migliori (Polyphony ha giurato che continuerà a evolvere la componente online), per fortuna c'è abbastanza per tenersi impegnati. La più coinvolgente è la nuova sezione degli eventi speciali. Poco appariscente nella schermata della GT Mode, questa selezione di eventi a sfide è praticamente un gioco nel gioco che comprende un'ampia gamma di categorie di gara, dalle eccellenti corse su kart alle NASCAR passando per comiche scampagnate al volante di camper Volkswagen sul circuito di Top Gear, corse WRC e ancora altro prima del culmine raggiunto con l'esperienza sulla Red Bull X1. Un'offerta superba dotata di una struttura chiara e appassionante, che aggiunge un senso di diversificazione tale da rendere sempre fresco ed eccitante ogni pertugio di GT5 evitando di trasformarlo nella festa del grinding a cui secondo alcuni si riducevano gli episodi precedenti della serie.

Il tearing dei poligoni e il draw-in e la bassa risoluzione in scenari e dettagli sono presenti, ma non troppo fastidiosi.

Un rapporto difficile

Nonostante tutto, si tratta probabilmente del GT di cui è più difficile innamorarsi. Avvinatevi a lui con delle aspettative sbagliate, cresciute nel corso di anni di paziente attesa, e la vostra delusione iniziale sarà scoraggiante. Se le corse sono tutto ciò che desiderate troverete un'esperienza più soddisfacente in Race Driver Grid di Codemaster. Se vi divertite a provocare incidenti spettacolari, allora Need for Speed: Hot Pursuit farà al caso vostro. Cercate un'esperienza rivoluzionaria? Ci spiace, ma Polyphony ha smesso di offrirla dopo il primissimo GT del 1997. Come i suoi predecessori, GT5 è focalizzato soltanto sul condividere con voi l'amore per l'auto come oggetto.
Ciò che vi troverete tra le mani, dunque, è una delle più complete, interessanti e sorprendenti rose di automobili mai viste, una varietà di categorie di guida che manterranno l'esperienza affascinante più a lungo che in qualsiasi precedente iterazione della serie, un'esperienza online discreta (ma ancora in evoluzione) e moderati miglioramenti in aree chiave quali la IA e i danni. Più importante, tuttavia, è che potrete godervi un modello di guida di qualità assoluta, raffinato con cura per offrire un livello di prestazioni senza precedenti.
Certo non si tratta di un gioco perfetto. La navigazione dei menu può rivelarsi goffa e frustrante, mentre l'online lascia ancora molto a desiderare. Si aggiungano poi degli stupidi errori cosmetici, come le pietre miliari ai lati della strada fatte di polistirolo, un effetto sonoro degli scontri odioso e poco convincente (ancor più inaccettabile se pensiamo quanto sia magistrale la resa del rombo del motore) e limitazioni volontariamente inserite dal team di Polyphony che dopo così tanto tempo di sviluppo semplicemente infastidiscono. Perché, per esempio, il meraviglioso effetto di passaggio giorno/notte non può essere applicato a tutte le piste (così come le variazioni meteorologiche)?
Nonostante poi i notevoli traguardi tecnici raggiunti, questo è il primo gioco della serie a non essere al top visivamente, almeno in modo così continuo ed evidente, oltre a trattarsi del primo pacchetto GT a risultare leggermente inconsistente. Entrambe queste delusioni sono in parte il risultato del sovraccarico di contenuti del gioco. Il numero di veicoli enorme, le modalità carriera A-Spec e B-Spec, i test di guida, un modello di modifica dei veicoli completo eppure accessibile ancora più che in qualsiasi titolo precedente, l'accattivante opzione degli eventi speciali, un'opzione online in evoluzione e la continua ricerca del fotorealismo... GT5 è più carico di materiale di qualsiasi gioco di guida lo abbia preceduto. E questo prima di mettere in conto tutte le aggiunte 'secondarie'. Il museo, la Gran Turismo TV, la modalità foto, le opzioni della community. Ancora una volta, tutto richiama la filosofia al fulcro di ciò che Polyphony insegue da sempre.
Come tutti gli altri esponenti della serie, Gran Turismo 5 non è per tutti. È un gioco di guida insolitamente complesso che esige una vera dedizione e svela la sua vera potenza solo una volta accumulati chilometri su chilometri. Quando lo fa, però, è improbabile che vorrete mettervi al volante di qualunque altra cosa. GT5 è una produzione sbalorditiva che talvolta si spinge oltre i suoi stessi limiti, ma è anche una che coinvolge e ricompensa in un modo impossibile per qualunque altra esperienza di guida su PS3. Se avete ancora dei dubbi, quell'Autodromo di Monza inzuppato dalla pioggia è lì che vi aspetta...

PlayStation. Magazine Ufficiale Italia
9

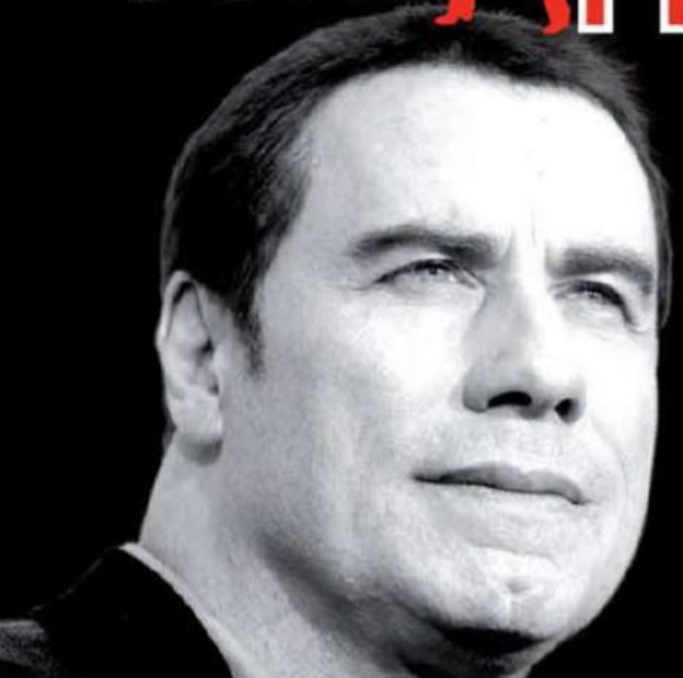
IN EDICOLA
€ 6,99

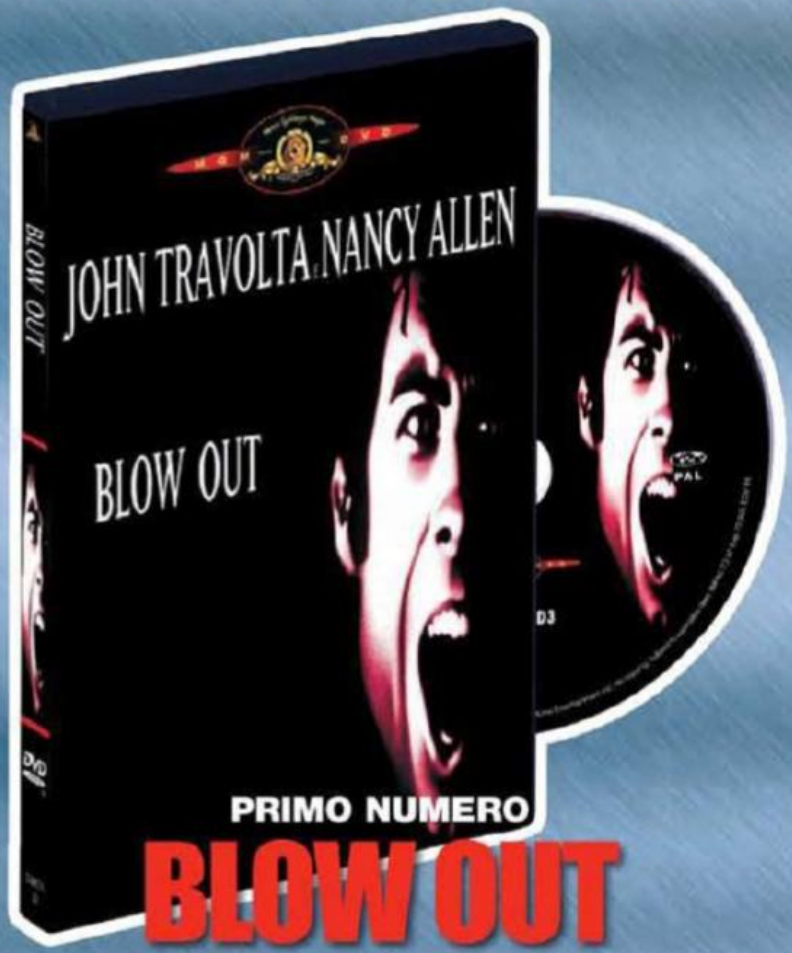
DOLBY DIGITAL

DVD VIDEO

JOHN TRAVOLTA in DVD

UNA STORIA DI SUCCESSI





PIANO DELL'OPERA

1. BLOW OUT
2. NOME IN CODICE BROKEN ARROW
3. GET SHORTY
4. BE COOL
5. DUE COME NOI
6. LA SOTTILE LINEA ROSSA

PRIMO NUMERO

BLOW OUT

UN THRILLER DI CULTO CON UN OTTIMO *JOHN TRAVOLTA* DIRETTO DAL MAESTRO *BRIAN DE PALMA*

DA GENNAIO IN EDICOLA!

SERVIZIO CLIENTI
Fornisce informazioni sulle opere collezionabili di Play Media Company e su tutti gli altri prodotti editoriali.

Numero Verde
800 098 539

IN TUTTE LE EDICOLE

www.playmediacompany.it

Non perdere nemmeno un titolo di *JOHN TRAVOLTA* IN DVD, la collezione che raccoglie i film di maggior successo del grande talento italo-americano

worldmags

Grapple

MEDAGLIA D'ORO PlayStation

Spettacolare Sackboy

LittleBigPlanet 2

Un nuovo mondo di creazioni infinite

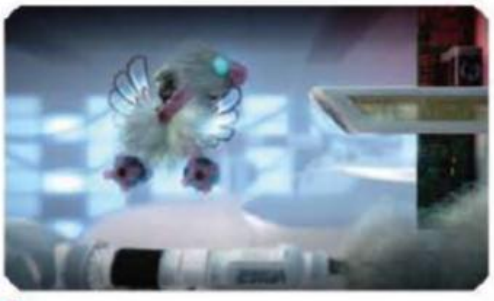
Info

Formato: PS3
Prodotto: Sony
Sviluppo: Media Molecule
Giocatori: 1-4
Web: littlebigplanet.com/2

Il primo LittleBigPlanet era il gioco più particolare della PS3 e uno dei nostri preferiti di sempre. Ma da quando all'inizio dell'anno è stata pubblicata la beta di LBP2 una smisurata quantità di produzioni generate dagli utenti ci aveva ispirato una certa soggezione per la varietà e la complessità di quelle creazioni. La nostra paura era che per ottenere tanta libertà creativa il gioco avesse abbandonato la sua semplicità proponendo strumenti cos' complessi da richiedere mesi per essere decifrati... figuriamoci poi per essere effettivamente usati.
Ebbene, non è cos'. Tutte queste paure sono state cancellate dopo aver passato poche ore in compagnia di LBP2, che ci sono bastate per mettere insieme con una facilità imbarazzante il tipo di cose che la prima volta avevamo soltanto potuto sognare. Abbiamo creato complesse sequanze non interettaive con movimenti di telecamera, generato nemici con raffinate intelligenze artificiali, costruito veicoli, architettato puzzle... improvvisamente tutto il materiale della beta non ci è più parso tanto strabiliante. Si viene infatti a scoprire che tutte quelle creazioni megagalattiche non erano il parto di piccoli geni dello sviluppo casalingo che lavoravano a un livello

Finalmente il nostro sogno di creare un gigantesco pollo robot è stato ascoltato.

I nuovi controlli della telecamera permettono la creazione di cut scene per collegare i livelli fra loro.



Usate il controlinator per trasformare i struzzi in automobili.

Si possono ancora utilizzare D-pad e Sixaxis per cambiare espressione e 'recitare'.

incomprensibile per i comuni mortali, bens' il risultato di un insieme di tool semplici da usare ma estremamente potenti.

La solita minestra?

In molti sensi ci troviamo tra le mani un LittleBigPlanet 1,5, e non lo intendiamo come un insulto. L'originale è stato creato senza avere un'idea precisa di come sarebbe stato usato, senza comprendere il reale funzionamento del cervello dei videogiocatore e senza sapere come potevano persone senza esperienza di game design arrivare a costruire effettivamente qualcosa. Nel nostro caso ci siamo ritrovati spesso a lanciare una valanga di invettive contro la televisione quando una semplice piccolissima modifica faceva andar storto qualcosa che non riuscivamo a capire. "Cinque minuti fa funzionava, ho cambiato solo il colore!", e via di questo passo.

Gli elementi centrali della creazione sono immutati. Si può costruire praticamente qualunque cosa posizionando e plasmando materiali come legno o spugna e collegandoli a interruttori, carrucole e motori. Potrebbe uscirne un platform, un gioco di corse o semplicemente un incredibile meccanismo. Il sequel dà l'impressione di essere una semplice seconda prova da parte di Media Molecule, che ne ha approfittato per migliorare tutto col beneficio dell'esperienza accumulata. Lo studio ha ora una maggior comprensione di ciò che la gente vuol fare e di come vuol farlo.

Alcuni semplici elementi, come la possibilità di 'nascondere' gli oggetti, fanno un'enorme differenza. Tenete il

Voti a confronto

Ancora più essenziale e divertente dell'originale. Peccato che la barra del voto non possa salire ancora più in alto...

I cinque nuovi strumenti di design più utili di LBP2

SCHEDE CIRCUITO
Sembrano complicate, mentre in realtà si rivelano piuttosto semplice. È possibile impilare e collegare sensori, interruttori, timer e così via per creare comportamenti e risposte anche piuttosto intricati.

POWER-UP
Garantiscono ovviamente poteri speciali al vostro sackboy. Il Creatinator spara proiettili, il Grabinator gli permetterà di sollevare oggetti e il Rampino vi permetterà di oscillare nel vuoto.

CONTROLINATOR
Con uno di questi gioiellini potrete collegare ogni pulsante o stick del joypad a un qualche tipo di reazione. Oh, e attivare interruttori e far spostare o volare gli oggetti.

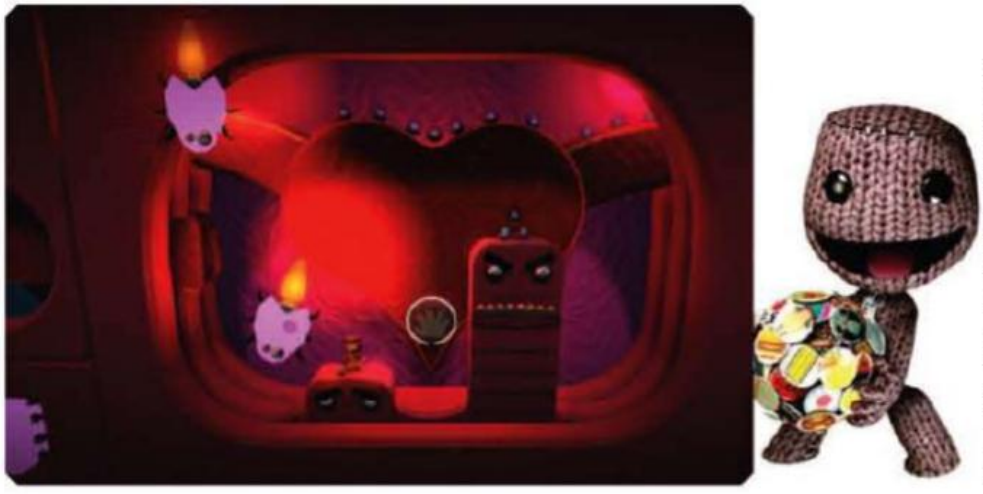
SACKBOT
Questi minuscoli esseri sono personaggi controllati dalla IA pronti all'uso. È possibile renderli ostili o amichevoli e pasticciare col loro aspetto, le dimensioni e le animazioni per un divertimento senza fine.

PIATTAFORME DI SALTO
Basta complicarsi la vita coi pistoni: date il benvenuto a queste tavole a molla istantanee. Potrete posizionarle ovunque e programmare l'altezza a cui vi lanceranno.

cursore Popit (il lazo luminoso utilizzato per interagire col mondo) sopra qualcosa e premete [L1] per renderla invisibile. Potrete poi accedere a qualunque oggetto si trovi dietro senza dover praticare dei fori nei muri o smantellare meccanismi. Chiunque abbia provato a creare in LBP1 saprà che alcuni strani bug potevano provocare il crollo o l'esplosione di interi livelli semplicemente per lo scollamento o il taglio di qualche oggetto microscopico. Non accadeva spesso, ma quando un centinaio di componenti decideva di testa propria di mettere in scena il Big Bang era devastante.

La teoria della pratica

Nel complesso tutto dà una sensazione di maggiore stabilità. Non c'è più quella paura che a volte veniva nel primo gioco, l'impressione di stare manovrando precariamente qualcosa che poteva crollare in qualsiasi momento. Facciamo ancora degli errori che ci costringono a smontare tutto in LBP2, ma non sembra sempre di dover raddrizzare la base di un castello di carte.
È comunque negli elementi di alto livello che il gioco ha superato se stesso. La precedente scelta di interruttori e sensori riusciva a gestire soltanto compiti molto semplici, come aprire una porta o abbassare una piattaforma. Era sicuramente possibile realizzare cose eccezionali, ma solo costruendo a mano dei pazzeschi meccanismi di portali logici a base di pistoni, materiali solventi e complicate connessioni di cavi. Questi portali costituivano i mattoni fondamentali della programmazione e sono stati usati per compiere imprese eccezionali. C'è stata gente che ha costruito calcolatori e livelli di Tetris un interruttore per volta, ma sinceramente anche solo provare a pensarci ci fa fondere il cervello.
Ora, invece, abbiamo schede circuiti programmabili. Non preoccupatevi, malgrado il nome sono facili sul serio. Nel nostro primo livello, l'evasione da un carcere, volevamo che una guardia pattugliasse un corridoio costringendo il giocatore a rintanarsi nelle arcate per evitarla. Per prima cosa ci serviva un sackbot. Si tratta di nuovi Sackboy controllati dalla Intelligenza Artificiale e usati per creare personaggi, nemici eccetera. Di per sé possono essere programmati con comportamenti semplici come seguire o fuggire e avere stili di animazione, espressioni facciali e costumi personalizzati.
Noi però volevamo di più, quindi abbiamo aperto il nostro per arrivare alla scheda circuiti. Abbiamo aggiunto un sensore per individuare il giocatore, un contatore per registrare le volte che si viene scoperti e poi una Catapulta di pericoli e una Bocca magica. La prima elettrificava il sackbot, rendendolo letale dopo aver scoperto il giocatore tre volte. La seconda faceva dire alla guardia: "TI HO VISTO!"
La parte migliore è che moltissimi dei tool creativi di LBP2 sono pronti per l'uso immediato. Si possono realizzare giochi divertenti e intelligenti senza dover comprendere concetti insidiosi. Il Grabinator vi permette di trasportare



gli oggetti, mentre il Rampino rende in grado di oscillare da un punto all'altro come un piccolo Spider-Man di pezza. Il Creatinator, invece, è una specie di arma che vi permetterà di sparare palle di fuoco e altri proiettili.
Tutti questi strumenti funzionano e basta. Adagiateli da qualche parte e cominciate a giocare subito, e anche operazioni più complicate sono un gioco da ragazzi. Con il Controlinator, per esempio, potrete assegnare i movimenti e altre azioni direttamente agli input da joypad. Attaccatene uno a un blocco di legno ed ecco pronto un affare volante non ben identificato. Costruite una stretta caverna con le pareti in fiamme, posizionate qualche bolla di punteggio da raccogliere e avrete creato un minigioco di volo in pochi minuti. Esatto: minuti!
C'è poi il Sequenziatore, in sostanza una linea temporale da usare per automatizzare e scriptare gli eventi. Posizionarci delle telecamere vi permetterà di controllare i cambi di visuale in una cut scene e aggiungere un paio di Bocche magiche vi darà dei sottotitoli sincronizzati. E cosa ne direste invece di assemblare un sacco di Catapulte per creare una trappola di fuoco che scivola sul pavimento?
Molte di queste azioni potevano essere eseguite anche nel primo LBP, ma richiedevano un utilizzo ingegnoso di pistoni, sensori e interruttori. Ora tutto è facile e immediato e crea un gameplay istantaneo quasi senza fatica. Anche senza usare le opzioni più complicate, come i sensori avanzati o veri portali logici già costruiti, stiamo già creando cose che spazzerebbero via con un soffio tutte quelle che avevamo creato nel primo gioco. E in metà del tempo.

Controlli più semplici e costruzioni più stabili significano che anche creare cose del genere sarà più facile.

Anche i tutorial ottimizzati sono di grandissimo aiuto. Anziché dover seguire una fase dopo l'altra per sbloccare le relative opzioni, potrete guardare quel che volete in qualsiasi ordine. Dovrete comunque accedere a una lezione per riceverne le componenti rilevanti, ma potrete anche solo entrare e uscire subito: questo significa che potrete imparare e progredire al ritmo che preferite, e non toccare Controlinator e Sequenziatori finché non vi sentirete pronti a farlo. Questo livello di libertà rende anche imparare a usare le funzioni una gioia, e quando le cose sono divertenti sono anche tremendamente più facili.

Il cavaliere solitario

E quando non state creando c'è sempre la campagna in singolo da giocare, dove dovrete tentare di sconfiggere un grosso mostro aspirapolvere viaggiando per incontrare vari Creatori, saltellando in livelli adorabili, cavalcando cammelli sputacchianti e altro ancora. Se anche le vostre creazioni non dovessero spingersi oltre due pezzi di legno incollati assieme, troverete divertimento e creatività sufficienti nella storia principale e nelle missioni secondarie. Senza considerare il co-op per quattro giocatori, i livelli creati dagli altri online e i milioni di stage realizzati con LBP1. Non costruirete mai nulla? Si tratta comunque di un pacchetto imperdibile, carico di potenziale creativo e gameplay fantasioso.
Quasi ci pentiamo di aver già dato il massimo dei voti a LBP1, perché non possiamo cos' premiare appieno i miglioramenti del suo seguito. Al tempo, l'originale ci era sembrato un kit creativo incredibile, ma che richiedeva anche sudore, lacrime e qualche arrabbiatura. Questo, invece, è pieno di strumenti di facile comprensione e tutti dotati di un enorme potenziale; sarà più facile perdere interi pomeriggi su LBP2 che su qualunque altro gioco in uscita nel 2011. Il voto quindi è lo stesso, ma non ci stancheremo mai di ripetere quanto Sackboy sia cresciuto.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia 10

Sangue ovunque

Splatterhouse

Il sanguinolento action arriva con dieci anni di ritardo

Diciamocelo chiaramente... il marchio Splatterhouse non ha mai portato nulla di veramente innovativo nel mondo del divertimento elettronico. Anche quando l'originale arrivò nelle "Sale Gioco" nel 1988, non lo si poteva certo definire qualcosa di innovativo. Da sempre caratterizzato da una meccanica estremamente basilare, Splatterhouse puntava tutto su i sanguinolenti effetti splatter/horror all'epoca piuttosto shockanti. Tutta questa premessa per dire che non c'erano certo delle grandi aspettative su questo rifacimento... anche perché la sua gestione è stata davvero molto travagliata, con tanto di sostituzione del team di sviluppo in corso d'opera.
Il risultato è un rifacimento eccessivo in ogni sua parte, che trabocca di difetti, ma che alla fine riesce anche a regalare un po' di divertimento... soprattutto se avete meno di 15 anni. Troverete infatti tanto sangue, immancabile musica metal, mostri a cui strappare lo sfintere e foto delle vostra fidanzata virtuale a tette di fuori. Il problema è a tutto questo si affiancano lunghi tempi di caricamento e combattimenti a volti frustranti. Gli attacchi dei nemici interrompono infatti le vostre sequenze di colpi... e considerando che si tratta di battaglie basate sul button-mashing, perdere il ritmo può avere degli effetti deleteri. Vedere il protagonista perdere un braccio o pezzi del corpo può anche essere "divertente" le prime volte, ma quei massacranti tempi di caricamento vi faranno oggettivamente contorcere dal dolore ogni volta che morirete.

Info
Formato: PS3
Uscita: disponibile
Prodotto: Namco Bandai
Sviluppo: Namco Bandai
Giocatori: 1

Carne da macello

Come in tutti i picchiaduro a scorrimento dell'ultima generazione, avrete modo

di acquistare vari potenziamenti spendendo il sangue che riuscite ad assorbire durante i combattimenti. Ci sono svariate combo e mosse speciale, ma difficilmente sentirete la necessità di usarle nel corso del gioco... tanto vi basterà premere sempre lo stesso tasto per avere la meglio sulla maggioranza dei nemici. Contromosse, cariche, schivate e presela sono tutte azioni possibili... ma voi continuerete a premere sempre lo stesso tasto per la maggior parte del tempo. Il tutto aggravato da controlli non sembrano

Un tuffo nel passato

Completando i primi livelli di gioco potrete sbloccare e rigiocare ai tre capitoli classici di Splatterhouse. Sicuramente un bonus che verrà apprezzato dagli appassionati di retro-gaming, mentre tutti gli altri potranno capire la pochezza del gameplay di quei titoli. In quegli anni qualche azzeccata trovata grafica poteva effettivamente fare la differenza.

Le Splatterkill sono delle mosse finali che permettono di "mungere" più sangue dai nemici... oltre che strappargli dei pezzi che poi potrete usare contro di loro.

reattivi come avremmo voluto. C'è molto sangue, comunque. A volte addirittura troppo... tanto che arriva a rendere difficoltosa la visuale. Ci sono anche alcuni Quick Time Event, durante i quali bisogna premere tasti per far accadere determinate cose, come strappare le braccia ai nemici, saltare sui boss e altre azioni devastanti. Ma neanche questo aspetto del gioco funziona bene: dovrai solo stare attento alle indicazioni su schermo e tenere premuti i tasti relativi. Non dovrebbe essere cos', e a volte sbagliare porta a una morte istantanea e alla tortura di una schermata di caricamento...

Nel corso del gioco troverete alcune armi come coltelli, tubi, pezzi dei nemici smembrati... ma quella più divertente da usare è ovviamente la sega elettrica.

Malgrado tutti questi difetti, Splatterhouse non è poi cos' male. La trama apparentemente scontata (un ragazzo posseduto da una antica maschera che deve salvare la sua ragazza da uno scienziato pazzo), si rivela più intrigante del previsto e presenta numerosi collegamenti con i miti di Cthulhu creati dal geniale autore horror, H. P. Lovecraft. Inoltre i dialoghi tra Rick e lo spirito della maschera che lo ha posseduto, sono ben scritti e sempre piacevoli da ascoltare. Ben lontano da essere un'esperienza di gioco da consigliare, alla fine Splatterhouse è comunque un passatempo decente, sempre che rientriate nel suo target, ovvero under 15, appassionati di sbudellamenti e di videogiochi un po' fuori dagli schemi. Altrimenti lasciate perdere.!

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
6

Solo estetica

Tron: Evolution

Gameplay altalenante + ambientazione sci-fi + trama lineare = occasione persa

Info

Formato: PS3 **Uscita:** Disponibile
Prodotto: Disney Interactive Studio
Sviluppo: Propaganda Games
Giocatori: multiplayer online fino a 4 giocatori
Web: http://disneygo.com/tron/

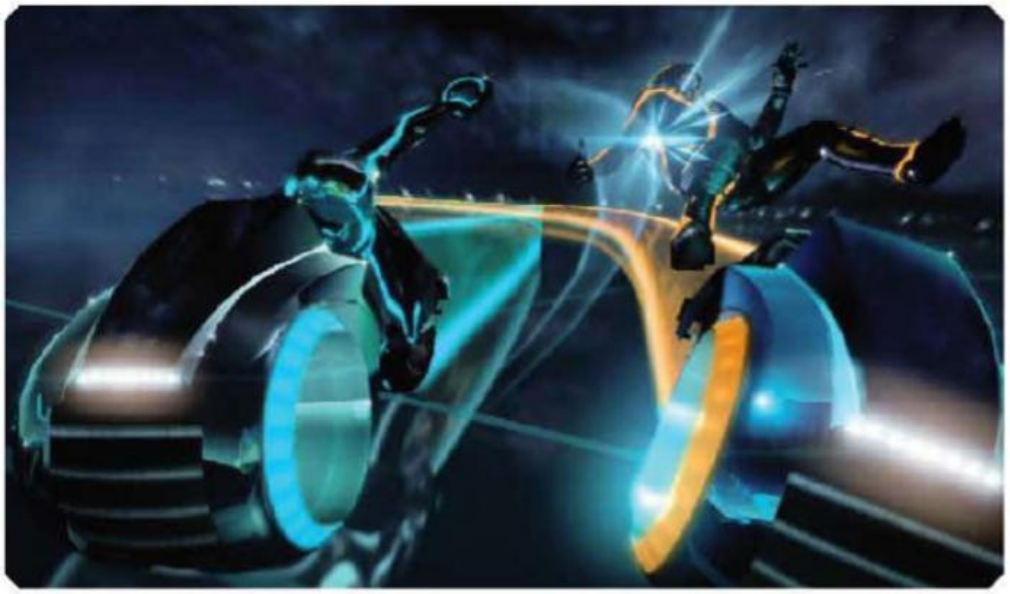
Negli ultimi anni, stiamo assistendo a molti videogiochi che si intrecciano a livello di narrazione con il cinema (una moda iniziata con Matrix per PS2). Disney, con Tron: Evolution, ci racconta eventi che si collocano cronologicamente tra la pellicola originale del 1982 e il nuovo film. Il titolo è ambientato nel cyberspazio, un mondo che vive all'interno dei computer dove i programmi e le routine di sistema sono rappresentate da persone. Questo universo sviluppato e gestito dal programmatore Kevin Flynn è però scosso da una guerra civile tra i programmi creati dagli uomini (Basic) e quelli autocreatisi (Iso) e proprio quando le cose iniziavano a risolversi, ecco che l'avvento del potente virus Abraxas. Fa precipitare la situazione. Vestendo i panni tecnologici e fantascientifici del misterioso Anon, un "monitor di sistema" inviato nell'universo di Tron proprio dal suo stesso creatore, dovete debellare l'infezione del virus, ristabilendo cos' la pace originaria tra Basic e Iso. Purtroppo, la storia risulta essere troppo lineare e con colpi di scena facilmente prevedibili.

Anche l'occhio vuole la sua parte

Sfruttando il potentissimo motore fisico Unreal Engine, Tron: Evolution può vantare uno stile grafico accattivante e molto originale, soprattutto grazie a un design unico. Quest'ultimo, vero marchio di fabbrica della pellicola dell'82, è costituito da una serie di pareti uniformi sempre luccicanti e da un'illuminazione al neon che appaga la vista. Le texture, favorite da ambientazioni monocromatiche e asettiche, sono ben definite e pulite, anche se a volte è possibile assistere a dei fastidiosi problemi di seghettatura. Se la modellizzazione dei protagonisti e dei nemici risulta essere gradevole, alcune animazioni sembrano invece poco convincenti e realistiche. Ma la sezione di gioco in cui Propaganda Games è riuscita esteticamente a eccellere è senza ombra di dubbio quella che si svolge a bordo delle famose moto rese indimenticabili sin dal primo film: in questo contesto, il vostro schermo televisivo diventerà il teatro di incredibili effetti speciali e la sensazione di velocità renderà l'esperienza a tratti spettacolare. Menzione particolare merita, infine, il buon comparto audio, che compie il proprio dovere riprendendo effetti e musiche dal film stesso, a differenza dell'ottimo adattamento del doppiaggio in italiano, purtroppo rovinato da una pessima sincronia labiale.

Mancanza di ispirazione

La software house canadese ha implementato nel gioco un comparto gameplay che alterna sapientemente sezioni di gioco platform (stile Prince of Persia) ad altre tipicamente più action. Nell'arco dell'avventura, quindi, non



Anon è in grado di attaccare i propri nemici sfruttando gli elementi degli ambienti. Che ne dite di questo attacco con salto?

DIVERTIMENTO IN COMPAGNIA

Tron: Evolution, a differenza di altri tie-in, può vantare una modalità multiplayer fino a quattro giocatori. Le opzioni selezionabili sono quattro e non spiccano certo per originalità, visto che attingono a piene mani dagli shooter più canonici. Si tratta delle classiche modalità Deathmatch e Deathmatch a squadre, oltre a una sorta di cattura la bandiera e cattura la base.

Alcuni avversari saranno equipaggiati con degli scudi, quindi dovrete utilizzare strategie d'attacco più elaborate e sofisticate per avere la meglio su di loro.

dovrete fare altro che seguire un sentiero prestabilito, sfruttando appieno l'agilità del vostro alter ego, che vi permetterà di compiere balzi sovrumani, scalate incredibili e folli corse sui muri.
Purtroppo, le fasi platform sono minate da due problemi abbastanza grossolani. Il primo riguarda la precisione chirurgica che verrà richiesta per realizzare una determinata evoluzione. Per poter superare ostacoli o per aggrapparsi a delle sporgenze il vostro personaggio dovrà necessariamente posizionarsi su un punto specifico richiesto dal gioco. Per questo motivo, ci è capitato spesso di dover ripetere la sessione da capo, creando talvolta un senso di frustrazione. L'altra problematica è rappresentata dalla scarsa precisione della telecamera che, fin troppo spesso, non sarà in grado di indirizzare il giocatore nella direzione giusta. Cos' vi capiterà di dover saltare nuovamente, finché non azzeccherete la strada giusta. Tutto ciò renderà l'esperienza di gioco un po' farraginosa e alla lunga stressante e monotona.
Purtroppo non brilla neanche la parte action. Malgrado siano presenti numerose combo e colpi sepeciali (abbinati alla configurazione del ostro disco da battaglia), l'intelligenza artificiale dei nemici è talmente scarsa che difficilmente troverete avvincente una delle numerose battaglie del gioco. Anzi, in alcuni casi il comportamento degli avversar è talmente ridicolo che sarete profondamente infastiditi. Nel corso dell'avventura sbloccherete quattro tipi diversi di mosse, ognuna delle quali andrà utilizzata a seconda della tipologia dell'avversario che affronterete. Per esempio, potrete sferrare attacchi più potenti, rallentare i movimenti del nemico, lanciare colpi esplosivi oppure corrodere l'avversario facendogli perdere energia gradualmente.
Pur non rivelandosi particolarmente innovativo e ispirato, il gameplay di Tron presenta due piacevoli sorprese: per ripristinare la preziosa barra della salute di Anon basterà correre sopra a delle strisce luminose posizionate sulle pareti delle arene, e se utilizzerete a dovere le frequenti piattaforme luminescenti durante i combattimenti, potrete riempire uno slot di energia per usare delle mosse speciali. Questi due elementi spingeranno il giocatore, quindi, a combinare evoluzioni di parkour con attacchi tradizionali in modo da ottenere risultati stupefacenti. Inoltre, portando a termine le missioni e alla fine di ogni scontro, il vostro personaggio guadagnerà dei punti esperienza, permettendovi cos' di evolverne le sue peculiari abilità, tra cui la barra della salute e il campionario delle mosse. Malgrado l'inserimento di sequenze a bordo di un carro armato e di fuggire rocambolescamente a bordo delle celeberrime Light Cycle, il gioco non riesce mai a coinvolgere ed emozionare. Si ha inoltre la costante sensazione di trovarsi di fronte a un prodotto incompleto, dove tutti gli sforzi si sono concentrati sul lato estetico, dimenticandosi quasi completamente di rendere divertente la meccanica di gioco.
Tron: Evolution è una terribile occasione persa e una dimostrazione lampante di come alcune case di sviluppo pensino che un gioco possa essere realizzato anche senza avere alle spalle un vero Game Designer.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
5

La velocità prima di tutto

Nail'd

Quando il gameplay è adrenalinico, il divertimento è assicurato

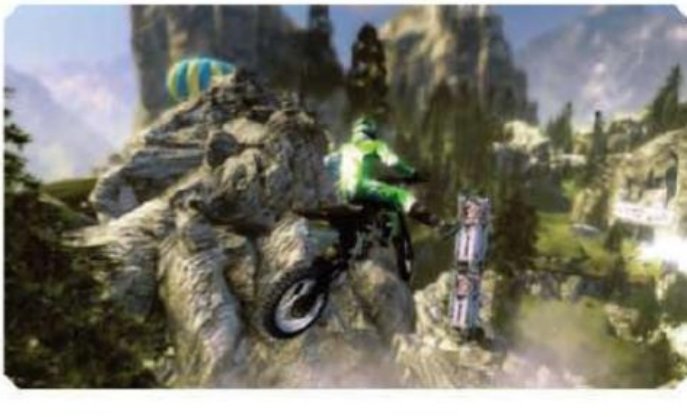
Info

Formato: PS3
Uscita: 4 febbraio 2011
Prodotto: Deep Silver
Sviluppo: Techland
Giocatori: 1-12

Nail'd rappresenta la nuova sfida del team Techland, già visto all'opera con titoli del calibro di Xpand Rally e Call of Juarez: Bound in Blood. L'ambiziosa software house polacca ha realizzato un racing arcade off-road che vi metterà alla guida di moto da cross e ATV, meglio conosciuti come quad. L'intento dichiarato del giovane team di sviluppo consisteva da sempre nel creare il gioco di corse più adrenalinico e veloce mai apparso prima sul mercato e possiamo anticiparvi che hanno raggiunto l'obiettivo che si erano prefissati.

Cura per i dettagli

Prima di iniziare la sfida dovrete personalizzare il vostro pilota virtuale, scegliendo il suo sesso e il colore della tuta. Poi sarà la volta del veicolo, a cui potrete apportare delle modifiche estetiche alla scocca, al motore, agli ammortizzatori e altro ancora. Terminata questa breve sessione di customizzazione non particolarmente ispirata, il giocatore potrà partecipare alla modalità carriera, denominata Torneo. I tracciati inseriti nel titolo sono ben 49 dislocati in quattro grandi aree geografiche: Arizona, Grecia, Ande e Yosemite National Park (California). I circuiti su cui darete battaglia possono vantare un'ambientazione varia e realistica, tra cui foreste, deserti, tratti innevati... Inoltre molta cura è stata riposta a ogni singolo elemento di gioco presente su schermo, grazie all'utilizzo dell'ottimo motore grafico Chrome Engine (lo stesso usato in Call of Juarez), che ha consentito a Techland di realizzare squarci paesaggistici davvero suggestivi. A differenza di altri titoli dello stesso genere, le piste vanno sfruttate sia in orizzontale che in verticale, permettendovi cos' di scegliere la strada migliore per sopravanzare i vostri avversari e raggiungere il tanto sospirato traguardo. Ma attenzione: a seconda del percorso scelto, vi potrete imbattere in ostacoli più o meno complicati da superare.



Una corposa modalità multiplayer

Nail'd può sfoggiare un comparto multiplayer decisamente interessante e divertente. Oltre alla possibilità di 12 utenti di gareggiare online contemporaneamente e di inserire i propri risultati all'interno di una classifica generale, ci sono delle opzioni molto speciali: la Stunt Challenge, in cui il punteggio è legato alle combo eseguite tramite il binomio Boost-salti; Detonator, dove il giocatore si porta sulla schiena una bomba da lanciare agli avversari prima che scoppi. Queste due ultime modalità potranno essere scaricate dal PlayStation Network.

Gli sviluppatori hanno dedicato un piccolo spazio alla personalizzazione del pilota e del veicolo. Con le vittorie, sbloccherete contenuti aggiuntivi.

Sparsi per i lunghi e tortuosi tracciati troverete dei cerchi infuocati. Passandoci dentro aumenteremo l'importantissima barra del Turbo, quindi... improvvisatevi circensi!

Adrenalina a fiumi!

Il sistema dei comandi risulta essere divertente, intuitivo e appagante, visto che lo stile di guida di Nail'd è decisamente arcade. Con R2 vi troverete ad accelerare, con L2 frenerete e con il quadrato attiverete il fondamentale Boost (o Turbo). Quest'ultimo è costituito da una barra che andrà riempita durante le gare attraverso la realizzazione di trick altamente spettacolari e ben eseguiti oppure sfrecciando all'interno dei cerchi di fuoco sparsi per tracciati. Questa abilità va sfruttata frequentemente per raggiungere più facilmente parti del circuito altrimenti inaccessibili, saltando su delle piattaforme o sopra degli elementi di gioco. Le sfide proposte da Techland, infatti, giocano principalmente sulla velocità e sui controlli dei veicoli in aria, sfidando apertamente le leggi della fisica per garantire un'esperienza completamente adrenalinica e senza pause. Il livello di sfida si è dimostrato a tratti anche impegnativo, soprattutto a livello normale, visto che gli undici avversari che gareggieranno al vostro fianco si rivelano sempre aggressivi e pronti a sfruttare ogni vostro minimo errore. La velocità, oltre a garantire un senso di spettacolarità e di appagamento alla gara, è fonte di ulteriori problematiche. Nonostante prima di ogni curva ci siano delle frecce segnaletiche, spesso capiterà di schiantarsi addosso a qualche ostacolo, quindi dovrete prestare la massima attenzione per uscire incolumi. Per complicare ulteriormente le cose, sono stati inseriti degli elementi di disturbo e degli ostacoli in movimento. Per esempio, potrete imbattervi in massi rotolanti, treni in corsa, trombe d'aria e altro ancora. Menzione particolare merita il comparto sonoro che può vantare la presenza di una track list di tutto rispetto, tra cui spiccano senza ombra di dubbio nomi di gruppi rock/metal del calibro degli Slipknot e dei Queens of The Stone Age. Concludendo, Nail'd si dimostra un racing game arcade frizzante, spettacolare e divertente. Se aggiungiamo a questo una grafica discreta e una modalità multiplayer all'altezza della situazione, avete tra le mani un titolo valido e sorprendente.

Durante le numerose fasi di volo vi troverete di fronte degli ostacoli da evitare assolutamente. In questo caso, riuscirà il pilota a non schiantarsi addosso a queste gigantesche pale eoliche?

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
7,5

La seconda volta va meglio

Two Worlds II

Il riscatto di un marchio nostalgico

Definire catastrofico il primo Two Worlds, arrivato solo su PC e Xbox 360, è forse eccessivo. Vero è che le mire degli sviluppatori, i quali parlavano tranquillamente del vero antagonista di Oblivion, hanno contribuito ad affossare le qualità mai emerse di un prodotto che potenzialmente era in grado di dare tanto. Ma di fronte a evidenti difetti, era possibile scorgere comunque dei pregi espressi solo a metà. Sarà per questo che con il sequel, disponibile anche su PlayStation 3, questa volta i polacchi di Reality Pump hanno preferito andarci cauti, senza proporre altri paragoni con giganti del genere come Dragon Age, lavorando sodo, quasi in silenzio, fino a presentare quella che è a tutti gli effetti una delle sorprese di quest'anno. Two Worlds II è un gioco di ruolo vecchio stile che fa dell'esplorazione e del completamento delle missioni secondarie i suoi punti di forza, lasciando a un ruolo magari non marginale, ma certamente non fondamentale, una trama principale comunque poco coinvolgente, non in grado di presentare una sceneggiatura tale da coinvolgere il giocatore per chissà quanto tempo.

Info

Formato: PS3
Uscita: disponibile
Prodotto: Topware Interactive
Sviluppo: Reality Pump
Giocatori: 1-8

Il gameplay segue naturalmente medesima filosofia classica per il genere, presentandosi come un GdR d'azione d'altri tempi, dove il compito del giocatore è semplicemente quello di far crescere il proprio alter-ego virtuale (che potrà essere modellato a proprio piacimento tramite un editor visuale potente e ben calibrato) portandolo al completamento di missioni, crafting e all'utilizzo di armi, magia e abilità varie apprese durante l'avventura. Il sistema di combattimento è di conseguenza rapido e senza particolari profondità tattiche, richiedendovi solo la giusta attenzione nel non farsi colpire. Proprio dal combat system arrivano infatti le prime vere magagne del gioco: è troppo facile. La barra della vita, tanto per dirne una, si ricarica automaticamente non appena ci si allontanerà abbastanza per non subire le offensive avversarie. Caratteristica usata s' anche in altri giochi

Il comparto grafico è ottimo. Non è esente da difetti, ma lo definiamo sicuramente migliore rispetto a quello visto, per esempio, in Dragon Age.

del genere (vedi il blasonato Dragon Age: Origins), ma in questo caso purtroppo capace di inficiare la sfida proposta dal titolo. Inoltre, tra le varie classi disponibili, non vi è una vera e proprio differenzazione nell'approccio: vista e considerata la scarsa reattività media dell'avversario, si arriverà il più delle volte a menare le mani, anche se siete specializzati nelle arti della magia o dell'attacco a distanza, facendo perdere un po' il senso da gioco di ruolo in cui la differenza tra le varie classi si dovrebbe percepire maggiormente. Questi problemi, naturalmente, finiranno per mettere a disagio i più esperti del genere, che forse non abbandoneranno subito l'avventura, ma di certo non si troveranno poi cos' bene in un mondo dove ogni scontro presenta un livello di difficoltà sorprendentemente inferiore alla media, falcidiato inoltre da un sistema di controllo infelice, che risulta più volte poco pratico rispetto a un menù chiaramente pensato per l'accoppiata mouse e tastiera.

Non ogni aspetto di questo GdR, comunque, è cos' disastrato, e, per fortuna, Two Worlds II può vantare diverse frecce al proprio arco. Prima di tutto, la libertà concessa al giocatore. E non parliamo solo della possibilità di esplorare il mondo di gioco, ammirando scorci fantasy spettacolari, come non ne vedevamo dai tempi di Oblivion, ma anche della opportunità che ha il giocatore di poter personalizzare al massimo il proprio alter-ego. E sebbene alle volte, come detto, si abbia la sensazione che tra le classi non ci sia una vera e propria linea di demarcazione che prediliga uno stile di comportamento a seconda del tipo di personaggio controllato, si può comunque "giocare" a modificare le armi e le armature a propria disposizione, a creare nuove pozioni e, se siete un mago, addirittura incantesimi totalmente inediti, plasmati a seconda delle vostre esigenze. Insomma, lo avrete capito, di pregi ce ne sono, e anche tanti e importanti.

La grande quantità di quest principali e secondarie è già un ottimo punto di partenza, supportata poi dalla modifica del proprio personaggio, che potrà davvero e finalmente essere costruito come meglio vi pare. Questo garantisce tante ore di divertimento, e ce ne vorranno almeno una ventina per completare la storia principale. Lo spettro del primo deludente episodio, dunque, viene definitivamente esorcizzato, grazie a un prodotto ben confezionato, non perfetto ma comunque in grado di rappresentare un valido esponente per il genere.

Un comparto tecnico raffinato da uno stile architettonico ben costruito, anche se non originale, completa il quadro di un videogioco che consigliamo comunque agli appassionati del genere. Se cercate una vera sfida, probabilmente è il caso che vi rivolgiate altrove, ma per impiegare senza girarci i pollici il tempo che ci divide dall'uscita di Dragon Age II, il secondo capitolo di Two Worlds saprà fare degnamente il suo dovere.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
7

Uccidere mostri, appendendosi ai muri e senza maglietta: questo è POP.

Sua Altezza

Prince Of Persia Trilogy

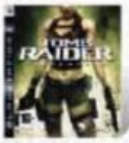
Le sabbie del tempo riscrivono la storia in HD

Info

Formato: PS3
Uscita: 2011
Prodotto: Ubisoft
Sviluppo: Ubisoft Montreal
Giocatori: 1

I giochi della passata generazione di console dedicati al Principe di Persia formano un trio di platform innovativi e giustamente lodati in più occasioni. Tuttavia, pur nella loro eccellenza, non sono privi di difetti, né di veri e propri passi falsi. Non a caso, tanto il Principe quanto la saga in sé, hanno subito una pesante modifica nel primo capitolo destinato alle console HD.
Il primo gioco, Le Sabbie Del Tempo, era una brillante, luminosa e splendida avventura. Il suo diretto seguito, Spirito Guerriero, per certi versi ne è l'esatto contrario: deprimente, oscuro, malvagio. I Due Troni, dal canto suo ha cercato di conciliare entrambe le anime dei predecessori. Si tratta insomma di una saga che ha accolto diverse inclinazioni, producendo risultati sensibilmente differenti. Ma cominciamo l' dove tutto ebbe inizio: controlli semplici, ma con immense possibilità, era questo il mantra de Le Sabbie Del Tempo. Correre, saltare, arrampicarsi e uccidere erano e sono azioni che richiedono la pressione di un solo pulsante. Il sistema di controllo infatti, si affida a tutta una serie di espedienti sensibili al contesto, mentre voi dovete semplicemente agire con il giusto equilibrio tra tempismo e voglia di sperimentare. Nel giro di pochi minuti, sarà una bazzecola librarsi in aria, correre su qualche muro e uccidere al volo qualche povera guardia. Il risultato sarà un susseguirsi di coreografie spettacolari da vedere e divertentissime da combinare.

Ti è piaciuto? Prova questi

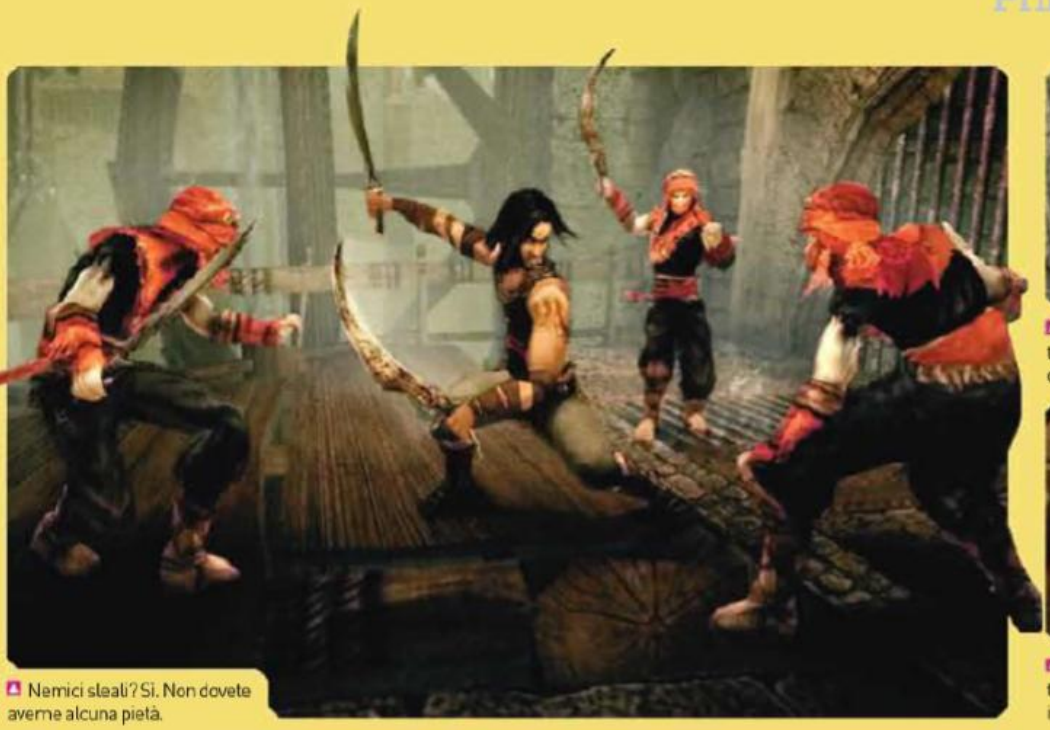


Tomb Rider: Underworld
Il platform tattico del vecchio POP adattato al 3D.
VOTO 8

Uncharted 2: Il covo dei ladri
Le scorrazzate di Drake hanno un grosso debito con il Principe
VOTO: 10

Grande esibizionista

L'intero pacchetto vi spinge a stimolare tanto il cervello quanto le dita. Ogni area è una vasta palestra in cui risolvere puzzle, ma anche un percorso di guerra da attraversare per guadagnarsi la sopravvivenza. Il Principe si rivela un essere di un atletismo impressionante... ma non è solo una massa di muscoli priva di cervello. Si tratta, in sostanza, di pensare velocemente e di agire prontamente, mentre combattimenti acrobatici mettono in luce tutta la flessibilità del sistema di lotta creato per l'occasione. In battaglia si salta con eleganza, ci si arrampica alle spalle dei nemici e, sempre con lo stesso pulsante, si piomba su di loro senza lasciargli scampo. Un semplice esempio, ma


Nemici sleali? Sì. Non dovete averne alcuna pietà.

Okay, il Principe sta aprendo la gola di quel tipo, ma ve lo giuriamo: I Due Troni è molto meno oscuro di Spirito Guerriero.

Vedete? Il terzo POP ha i colori, i cieli azzurri e tutto il resto. Il tutto senza nemmeno un folletto in vista.

Le abilità del Principe gli donano la capacità di cavarsela anche nelle situazioni più disperate.

chiarificatore delle possibilità e della semplicità del sistema di controllo. Il risultato finale è che il ritorno del Principe assomiglia tanto a una bella favola in Technicolor che esce dallo schermo con fascino e personalità, spinta da una splendida narrazione che procede soprattutto grazie a intelligenti dialoghi in-game, che non spezzano l'azione e si integrano alla grande con il gameplay. Questo, quantomeno, è valido per il primo capitolo della trilogia. S' perché dove ci si aspetterebbe un seguito copia-carbone potenziata del primo, resterà deluso, visto che Ubisoft con Spirito Guerriero cambia molte carte in tavola. I caratteri dominanti diventano infatti il buio angosciante, il gore eccessivo, un pizzico di volgarità e una colonna sonora dominata dal metal. L'avventura si trasforma in un viaggio più esplicito e tetro verso l'Isola del Tempo, luogo dove il Principe potrà risolvere i problemi legati all'uso delle Sabbie del Tempo, che gli hanno causato uno sdoppiamento di personalità. Sporco, freddo, sanguinoso e poco invitante, in molti hanno pensato che questo sequel avrebbe ucciso completamente la saga appena risorta. Le cose però sono leggermente diverse. È vero: i primi momenti non sono incoraggianti. Si parte infatti con una battaglia contro un boss che finge da scialbo tutorial e che rimanda fin troppo il momento in cui si comincia a saltare di piattaforma in piattaforma. Inoltre, la prima ora è caratterizzata da cos' tanti combattimenti con più nemici contemporaneamente, che apprezzerete la generosa presenza di checkpoint, viste le tante morti in cui incapperete. Ma guardando al di là del troppo sangue e dell'imperdonabile misoginia di cui soffre lo Spirito Guerriero, col senno di poi è possibile scorgerne la logica evoluzione della serie. L'enfasi sui combattimenti è doppia rispetto al capitolo originale, ma il sistema di combattimento risulta cos' potenziato, che ogni nuova battaglia è la benvenuta. Le uccisioni ambientali, le esecuzioni coreografiche, i movimenti per disarmare i nemici e i lanci di spade, inoltre, si fondono alla perfezione con le fasi platform le quali risultano riuscite ed emozionanti cos' come già lo erano ne Le Sabbie Del Tempo. Il gameplay, insomma, funziona ancora alla grande in Spirito Guerriero, nonostante lo stile adottato risulti meno ricercato rispetto al suo prequel.

Una terza volta fortunata?

Conscia del disappunto dei fan nei confronti di Spirito Guerriero, Ubisoft ha fatto marcia indietro con I Due Troni. Se il gameplay infatti, resta praticamente identico, i toni vengono attenuati: meno oscurità e più luce. La narrazione torna ad essere colonna portante dell'esperienza e la personalità del Principe si mostra nuovamente in tutto il suo vigore. Non si tratta di un ritorno ai colori sgargianti e alla ricchezza di luminosità del primo capitolo, ma lo schiarimento è evidente. Tanto le fasi platform che quelle di combattimento sono ulteriormente ampliate: le acrobazie del Principe ora sono anche utili per uccisioni silenziose, cosa che aggiunge un pizzico di strategia a ogni scontro. Inoltre, c'è tutto un nuovo campionario di mosse che sfruttano una sorta di rampino che può utilizzare l'alter ego oscuro del Principe, in un perfetto equilibrio tra nuovo e rassicurante vecchio. Giocata al giorno d'oggi, la trilogia trionfa nuovamente. Questa compilation riconcilia la serie con sé stessa e questa con il gioco moderno. Inoltre, godendosela con uno standard video di 720p è risulta tanto più chiaro che, pur trattandosi di un diamante imperfetto, si tratta pur sempre di un diamante.

Come molti di voi avranno notato, il primo capitolo della serie è disponibile sul PSN e presto sarà seguito anche dai due sequel. La versione cofanetto arriverà invece nei negozi all'inizio del 2011

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
9

Vietnam sono veramente realistici e molto suggestivi, soprattutto la mappa ambientata interamente all'interno della giungla vietnamita.

Nella giungla in compagnia

Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

La Guerra del Vietnam non è mai stata così "sporca"

Da pochi giorni DICE, software house svedese, ha fatto uscire su PlayStation Store l'attesissimo Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam, nuovo pacchetto di espansione che andrà a migliorare ulteriormente il già ottimo comparto multiplayer ammirato nel titolo originale. Il giocatore verrà in questo caso catapultato all'interno di quattro nuove mappe, in un teatro di battaglia molto evocativo, quello della guerra in Vietnam che tanto ha ispirato finora il cinema quanto il mondo dei videogiochi. Ma, a prescindere dalla nuova ambientazione, che vi vedrà combattere tra giungle intricate e tropicali affanni, numerose sono state le novità, anche tecniche, introdotte per l'occasione in questo contenuto scaricabile, in modo da renderlo appetibile ai fan della serie e a chi voglia ulteriormente massacrarsi online con un FPS che ha sempre saputo il fatto suo.

Frostbite 2.0 in grande spolvero

Graficamente parlando, nonostante in questo add-on sia stato utilizzato il medesimo motore grafico già visto all'opera in Battlefield: Bad Company 2, ossia il Frostbite 2.0, gli sviluppatori sono riusciti nella difficile impresa di migliorare sensibilmente la qualità grafica generale del titolo, spremendo l'engine al massimo delle sue possibilità.

Le quattro nuove mappe presenti in Vietnam, in effetti, avranno un'estensione così vasta da sfruttare fino all'ultimo le potenzialità grafiche del titolo. Così, nel tentativo di ricreare un'esperienza quanto mai immersiva, il giocatore verrà catapultato nelle tipiche location che vi aspettereste da un gioco del genere: luoghi che ricreano fedelmente l'intero ecosistema e il panorama bellico del martoriato Stato del sud-est asiatico, così come ve lo ricordate probabilmente dai film che da sempre denunciano l'orrore di uno dei più sanguinosi conflitti del secolo scorso.

Le abitazioni di legno e canne, la fitta vegetazione della giungla e le immancabili risaie saranno ovviamente presenti, ma saranno solamente alcuni degli scenari che potrete ammirare nel corso dell'avventura, quando non sarete troppo impegnati a fare a pezzi i vostri nemici, sia chiaro.

Oltre a occuparsi di un'ottima ricostruzione degli ambienti di gioco, va segnalata, da parte dei ragazzi di DICE, una rivisitazione completa delle uniformi dei vari soldati, insieme a un notevole miglioramento dei rispettivi modelli poligonali. E il fatto di caratterizzare meglio i personaggi è spesso fondamentale, in un'esperienza di FPS in multiplayer online, come ben sa chi apprezza il genere e vuole saper riconoscere velocemente e senza errori i nemici dagli amici. I Vietcong, dunque, saranno riconoscibili grazie a un vistoso quanto tipico cappello di paglia giallo, mentre i Marines indosseranno t-shirt, bandane e divise del più classico verde militare.

Si cambia musica... in tutti i sensi!

L'ottimo comparto tecnico è affiancato da un altrettanto valido comparto sonoro, costituito da una tracklist di oltre 60 tracce audio e 8 canali radio in-game in grado di rendere più piacevole l'esperienza di gioco. Ma il vero fiore all'occhiello dell'intera produzione è rappresentato senza ombra di dubbio dal gameplay

Info
Formato: PSN
Uscita: Disponibile
Prodotto: Electronic Arts
Sviluppo: Digital Illusions CE (DICE)

In Bad Company 2 - Vietnam le mappe sono state progettate in particolar modo per i giocatori esperti in meccaniche di cecchinaggio.

completamente rinnovato rispetto a Bad Company 2 e adattato al nuovo contesto storico in questione.
Tutto poggia sulla modalità di gioco a squadre che si affronteranno per dare vita a battaglie emozionanti all'interno delle quattro mappe inedite. Ovviamente giocherà un ruolo fondamentale la giungla vietnamita: in tale intricato, lussureggiante e verdeggiante contesto, gli amanti delle fasi stealth e delle meccaniche di cecchinaggio troveranno senza dubbio pane per i loro denti. Grazie ai numerosi nascondigli resi possibili dall'ambientazione, infatti, potrete elaborare sofisticate tecniche di attacco che vanno al di là del mero fronteggiarsi e spararsi senza quartiere.
Prima di iniziare la sfida, ovviamente, il giocatore dovrà selezionare uno dei due eserciti disponibili nell'espansione, e scegliere se schierarsi dalla parte dei Marines o dei Vietcong. Una volta compiuta la scelta fondamentale e immersi nella giungla del sud-est asiatico, ogni singolo componente della squadra dovrà cooperare con gli altri membri amici per portare a termine alcuni compiti principali, tra cui sabotare i rifornimenti dei vostri nemici, far esplodere veicoli oppure conquistare aree importanti dal punto di vista strategico. Per farlo, gli utenti disporranno di sei veicoli nuovi di zecca e di un immancabile set di armi composto da ben 15 bocche da fuoco tipiche dell'epoca. È rimasta invariata, in ogni caso, e con nostra somma soddisfazione, la formula vincente della serie, vale a dire la straordinaria distruttibilità degli scenari e il realismo nelle fasi di combattimento: qualsiasi elemento presente su schermo potrà essere abbattuto e incendiato.
Dalle premesse, Bad Company 2 - Vietnam non sembra un semplice contenuto scaricabile, bensì un'avventura parallela al titolo originale. Con questa espansione, DICE non ha voluto snaturare la filosofia della saga, ma attraverso piccole ma fondamentali modifiche è riuscita a rendere il multiplayer online più vario e divertente, il che, quando accade, è sempre una bella sorpresa.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia 8

Le espressioni facciali dei giocatori sono davvero, davvero esilaranti.

Il ritorno di un classico

NBA Jam

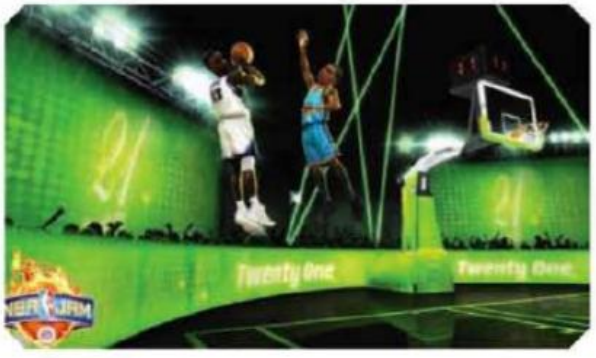
Il basket come non l'avete mai visto

Immaginate che il basket non abbia regole, e che si possa giocare sul campo come meglio piace. Immaginate che passi, gomitate e spintoni non siano un problema, e che schiacciate fiammeggianti siano all'ordine del giorno. Questo è NBA Jam, quello che molti si ricorderanno già dall'era dei 16-bit, che Electronic Arts ha ben pensato di riportare in auge sulle console dell'attuale generazione. Non è un gioco normale, non è una simulazione classica e non vuole esserlo. Ma in cosa consiste, nello specifico, la diversità di NBA Jam?

Info

Formato: PS3
Prodotto: Electronic Arts
Sviluppo: EA Canada
Giocatori: 1-4

Schiacciate impossibili e urla di vittoria sono all'ordine del giorno, in NBA Jam!



Innanzitutto, come già accennato, nelle meccaniche di gioco: le partite saranno giocate da soli quattro giocatori, due per squadra, che dovranno segnare il maggior numero di punti avvalendosi anche di spintoni, gomitate e quant'altro, con tiri da due, tre punti, o spettacolari schiacciate a palla infuocata. Le regole del basket, a parte quelle basilari, sono state totalmente ignorate in funzione di una visione esagerata e spettacolare dello sport, in cui qualsiasi mezzo è lecito per arrivare alla vittoria.

He's on Fire!

È un'impostazione così volutamente insolita non può che essere pienamente supportata da un impatto visivo altrettanto bizzarro e sui generis: le figure dei giocatori appaiono caricaturali, con la testa che sembra incollata al corpo e con movimenti innaturali e ridicoli, che strapperanno più di un sorriso. NBA Jam, pur non offrendo chissà quali scorci particolareggiati o particolarmente curati, fa della semplicità il suo punto di forza, unita a un concept decisamente iperbolico. Purtroppo, però, una meccanica del genere, soprattutto se vissuta in singolo, può facilmente stancare. Le modalità ci sono, s', ma consigliamo vivamente, più che rivolgersi al multiplayer, di riunire tre amici con cui giocare sul divano di casa propria, cos' da avere quello stimolo e quel senso di competizione che spesso manca nel gioco online.
Insomma, l'esagerazione di un tempo c'è tutta, e viene magistralmente riportata in auge dal gioco attuale, da fare ce ne sta tanto e il senso di sfida non manca mai. È ovvio che un titolo del genere, come ben sanno i suoi cultori, va fruito e goduto in multiplayer, quindi è ovvia la scarsa longevità del gioco in singolo, ma vi si potrà rimediare con la presenza di amici disposti a scendere in campo per i più incredibili slam dunk che si siano mai visti nella storia del basket.

PlayStation Magazine Ufficiale - Italia
7,5

Le missioni, purtroppo, riveleranno ben presto una linearità e somiglianza di fondo che non si discostano dalle critiche volte all'impianto originale del gioco.

La caratterizzazione di Joe Barbaro, personaggio principale, è semplicemente sublime.

Diaboliche uniformi

Mafia II: Joe's Adventures

Il carisma di Joe

Forse per spillare sempre più soldi ai portafogli dei videogiocatori, forse per aggiungere effettivamente idee che non hanno trovato spazio nel titolo originale, le software house ricorrono sempre più spesso ai contenuti scaricabili, soprattutto per i titoli di punta. E Mafia II, ovviamente, non poteva essere un'eccezione. Oggi vogliamo parlarvi di Joe's Adventures, il secondo episodio scaricabile del gioco, che ne riprende sommariamente le strutture cercando di ampliarle come meglio può.
Ci troveremo a impersonare cos' Joe Barbaro, il migliore amico di Vito Scaletta già conosciuto come comprimario nel gioco originale, per chiarire alcune vicende e accadimenti nel periodo in cui il protagonista di Mafia II si trova rinchiuso in prigione.

Info
Formato: PSN
Prodotto: 2K Games
Sviluppo: 2K Czech
Giocatori: 1

Un protagonista vincente

Sicura lode va al personaggio principale, caratterizzato benissimo e dal forte carisma scenico, che va a risollevare le sorti di alcune missioni non proprio di altissimo livello. Perché, vi starete chiedendo? È presto detto. La formula di Joe's Adventures decide volontariamente di allontanarsi (o almeno, ci prova) dalla linearità tanto criticata nel gioco originale, presentando invece una struttura a missioni (che potremmo accostare a un qualsiasi GTA, per intenderci, sia principali che secondarie, atta a variegare l'esperienza di gioco. Purtroppo, però, è facile e immediato constatare come tali obiettivi non lascino, effettivamente, opportunità di scelta al giocatore, ma finiscano per essere comunque lineari e dallo spessore narrativo risibile. Forse consci della relativa pochezza di un impianto simile, i programmatori hanno pensato bene di inserire un sistema di variabili (tempo, abilità alla guida e altri fattori) capaci di determinare un profilo individuale da poter confrontare con altri giocatori, sulla rete. Un'idea di certo interessante, che riesce in qualche modo a inspessire l'esperienza di gioco.
Parlando invece del lato tecnico, è la stessa natura del prodotto a suggerirci l'assenza di innovazioni di spessore: trattandosi di un DLC, il motore grafico utilizzato è praticamente quello visto in Mafia II, e lo stesso accade per il comparto sonoro, più che sufficiente, e per l'intelligenza artificiale, spesso deludente.
Joe's Adventures, in conclusione, è un DLC onesto, dal buon rapporto qualità/prezzo. Offre una manciata di ore di gioco, qualche missione da completare, e soprattutto una caratterizzazione del personaggio coinvolgente e di alto livello. Purtroppo, però, come per il gioco originale, troviamo una linearità di fondo che non gli permette di aspirare a un voto più alto di quello assegnatogli in questa sede.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
6

Il regno dell'aldilà

Dead Nation

Lo shooter zombicida convince e diverte

Info

Formato: PSN **Uscita:** disponibile
Pubblicazione: Sony
Sviluppo: Housemarque
Giocatori: 1-2

Quando alla fine arriverà davvero lo Z-Day, non tutti si faranno prendere dal panico. In tutti quest'anni di videogiochi,abbiamo dovuto fronteggiare la minaccia dei non-morti cos' tante volte che nel caso l'invasione di cadaveri camminanti si verificasse davvero noi non avremo problemi a fronteggiarli.
Effettivamente il punto di saturazione dei giochi basati su zombie potrebbe essere più vicino che mai... ormai la formale "aggiungi gli Zombie e vendi di più" sembra venir sfruttata anche da saghe davvero impensabili. Malgrado tutta questa sopraesposizione "zombica", dobbiamo ammettere che questo shooter è abbastanza brillante da suscitare ancora interesse. Non ci sono molte sorprese nella storia: un virus ha "zombificato" la maggior parte degli esseri umani, e due sopravvissuti combattono per ristabilire la libertà nella città infestata. Giocando con uno dei due, inizierete con un fucile piuttosto standard, eccezion fatta per i proiettili infiniti. Col proseguire del gioco, accumulerete denaro con cui comprare potenziamenti per le armi, e nuovi giocattolini come bombe incendiarie e SMG. S', siamo l'ultima risorsa dell'umanità, e dobbiamo ancora faticare!

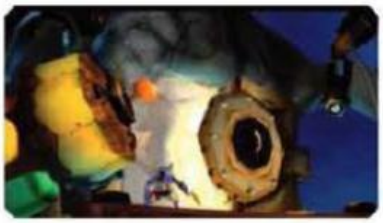
Cannibal Corpse

Il sistema di combattimento ricorda Alien Breed: Impact; un mix di corse, fughe e armi abbastanza potenti da respingere gli intenti delle creature che vi attaccheranno. Troveremo anche situazioni in cui saremo spinti a ritmi snervanti. Ci sarà da imbattersi in autobus pieni di giocatori da basketzombie, e incubi pullulanti di clown zombie.C'è anche un bel sistema patriottico di classifiche, che mostra come ogni paese sia gestito da non-morti.

Gli effetti collaterali dell'apocalisse: i corpi in strada. Chi è che pulisce?

(Suggerimento: mai andare in Norvegia.) Nonostante presenti occasionalmente meccaniche ripetitive, Dead Nation si allontana dai simili, mal riusciti prodotti su PSN, come Zombie Apocalypse. Le strade oscure e illuminate solo dalle torce danno un senso di minaccia imminente, e si ha sempre la sensazione che i nemici possano comparire da ogni dove. Il panico che segue al buttarsi in una mischia di cadaveri è meravigliosamente discordante, e sarà già troppo tardi quando avrete smaltito il loro fetore. Uccidere chi è già morto può non essere cos' facile, dopotutto.

Questa bestia finirà per pestare Sly a tal punto da fargli rivedere tutta la sua pelosa vita al rallentatore!



Smooth criminal

The Sly Collection

Perché non ne abbiamo mai abbastanza di stealth in formato procione!

Chi mai avrebbe pensato che una serie basata su un procione sarebbe stata cos' simile a Ocean's Eleven? Oh, certo, in questo caso non c'è George Clooney a graziare lo schermo della sua presenza, e neanche quel piccolo e agile cinese che faceva parte della squadra capace di rapinare i casinò di Las Vegas. Ma comunque potrete avere tra le vostre mani tre splendidi platform per PS2 che ora (grazie al beneficio del reboot in HD su PS3) sono belli come la linea impeccabile della mascella di Brad Pitt... o quasi.

Info

Formato: PS3
Prodotto: Sony
Sviluppo: Sucker Punch
Giocatori: 1-4

Uno Snake formato procione

Se non avete giocato alla serie di Sly negli anni in cui ha fatto parlare di sé su PS2, sappiate che si tratta praticamente di un mix tra Jak And Daxter e Metal Gear Solid. Un ottimo stile platform si lega piacevolmente a semplici meccaniche stealth in Sly Raccoon e nei suoi sequel, questa volta con la bellezza innegabile dell'alta definizione. La trilogia supporta ora i Trofei e il Move (tra poco ci arriveremo), il tutto per un prezzo assolutamente onesto. Ma che sia o meno economica, questa raccolta riesce a tutti gli effetti a gareggiare alla pari con gli attuali rivali di genere su PS3, grazie a una grafica in cel-shading assolutamente impressionante e al divertimento incredibile che si prova giocandoci. La base è sempre la stessa: nei panni del mammifero ladruncolo del titolo, vi troverete nel bel mezzo di ambiziose rapine. Dovrete appropriarvi di preziosi artefatti attraverso sezioni platform in stile Prince Of Persia, mentre una poliziotta volpe (e non nel senso di astuta: è proprio una volpe, con coda e tutto) cerca di fermarvi a tutti i costi. Dopodiché, verrete trasportati in una serie di mondi "snodo" da dove potrete entrare furtivamente nel quartier generale di un criminale, raccogliendo chiavi e sabotando sistemi di sicurezza, mentre eliminate furtivamente i vostri avversari.
Ed è questa la qualità migliore della serie: la sua varietà. Sarete sinceramente sorpresi dalla fantasia e dalle idee diverse che vi troverete davanti. Dal fornire fuoco di copertura a un ippopotamo pauroso di nome Murray nel primo gioco, attraverso la necessità di seguire per le strade di Parigi una lucertola amante dell'arte nel secondo, fino al pilotare un biplano in Sly 3, ogni titolo ha una freschezza e un senso di rinnovamento geniali. La serie è stata sviluppata da Sucker Punch (il team dietro InFamous), quindi le sequenze platform sono ovviamente ben fatte. I controlli sono perfetti, l'azione è variata, e tutto, dal procedere in punta di piedi su corde sospese all'aggrapparsi con l'arma a uncino per compiere delle acrobazie, funziona alla perfezione. Qualche problema, se vogliamo, c'è pure, nel senso che le missioni si ripetono s' raramente, ma alla lunga la struttura a hub, che diventano sempre più tosti da attraversare, può diventare fastidiosa. E quanto all'inclusione di mini-giochi in cui si utilizza il Move, ammettiamo senza remore che sembra proprio una decisione dell'ultimo secondo, giusto per soddisfare chi di dovere. Ma, a parte questi piccoli difetti, non ci sono scuse per non accaparrarsi queste gemme preziose e godersele appieno in tutto lo splendore dell'HD.

Sly è il suo nome, e di fatto è un astuto procione. Sveglio e intelligente, non si fa mancare proprio nulla!

PlayStation Magazine Ufficiale - Italia
8

Il modello è simile a quello dell'ultima volta, ma il pacchetto completo fa un grande passo in avanti.

Le nuove modalità di sfida richiedono grandi abilità coi piatti. E pose prive di senso.

È proprio come suonare Bad Romance su Bath High Street. Solo senza lanciare scarpe...

Se mixate a casaccio, genererete solo un penoso e lancinante rumore. Le ragazze ne saranno davvero impressionate (Davvero. Provateci...).

Brani in corsa

DJ Hero 2

È il momento di tirare fuori il David Guetta che c'è in voi

Quando il primo DJ Hero ha fatto la sua comparsa nei party casalinghi, ha ottenuto più o meno ovunque la stessa reazione che abbiamo avuto noi. All'inizio ci si diverte parecchio, poi quando arrivano le Pringles e la pizza ci si inizia a distrarre, per poi finire a divertirsi con i "ragazzi più grandi": nel caso specifico SingStar e Rock Band. Ed ecco ora DJ Hero 2, giunto qui a eclissare il fallimento del suo fratello più piccolo con nuovi pezzi, megamix e microfoni. Proprio come nel primo titolo, due tracce sono suonate contemporaneamente e sta a voi mixarle insieme premendo pulsanti e spostando leve in base si comandi su schermo. Pensate a Guitar Hero con un piatto, l'aggiunta abilità di usare lo scratch sulle canzoni e l'inserimento di campionamenti in momenti predeterminati. Una volta apprese le basi, potrete destreggiarvi nel Quick Play o gettarvi sulla modalità carriera, che questa volta risponde all'altisonante titolo di Empire. Qui, guadagnerete stelle, darete battaglia agli altri DJ e sbloccherete nuovi mix e nuovi accessori. La "storia" è inesistente, ma visto che la modalità è qui solo per indirizzarvi attraverso le diverse tracce mentre queste diventano progressivamente sempre più difficili, non ci importa molto.

La scelta dei brani è decisamente uscita dal contesto urban muovendosi verso la dance music, includendo pezzi come D.A.N.C.E. di Justice, Omen dei Prodigy o The Box degli Orbital. Non è un enorme cambiamento, con Kanye, Young Jeezy e 2Pac ancora al loro posto, ma dà al gioco una sensazione di maggior ritmo.

Info

Formato PS3
Uscita Disponibile
Produttore Activision
Sviluppatore FreeStyleGames
Giocatori 1-8
Online djhero.com

Mix e scratch

DJ Hero 2 offre nuove abilità da apprendere nella modalità single player, come pressioni prolungate di alcuni pulsanti durante i campionamenti e sezioni freestyle nelle quali due tracce verranno eseguite in contemporanea e voi potrete mixarle a vostro piacimento. Comportatevi bene e sbloccherete dei megamix, con canzoni di David Guetta e Deadmau5 che si inseguiranno tra loro svanendo lentamente l'una nell'altra. Sono i migliori mix del gioco e ascoltarli vi farà sentire come se foste stati trasportati in un superclub (almeno finché non vi accorgerete che l'orsacchiotto che avete al fianco di sicuro non è in grado di sostituire una bionda provocante e smaliziata). L'unico appunto che ci sentiamo di fare è che non ci sono abbastanza megamix e ci chiediamo anche perché tutte le tracce non funzionino seguendo questa divertente meccanica. Tra le nuove modalità, ne troverete una nella quale poter sfidare un amico online o offline, e un party mode dove vi troverete ad entrare ed uscire di scena in continuazione. Il tutto totalmente supportato dall'utilizzo del microfono, così che vostra sorella potrà cantare sulle note di Lady Gaga (che fortuna!). Le prime statistiche suggeriscono che il titolo stia vendendo davvero da schifo, il che è un peccato, in questo caso, perché DJ Hero ha davvero il giusto party mix. E lo diciamo a malincuore, visto che sembra sia stato nuovamente relegato in cantina.

PlayStation Magazine Ufficiale - Italia
8

PlayStation® Magazine Ufficiale - Italia

Arretrati

ORDINA GLI ARRETRATI COMODAMENTE A CASA TUA SU www.playmediacompany.it

Per ricevere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando numero e copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul **Conto Corrente Postale n. 99353005** intestato a SERVIZIO ARRETRATI PLAY MEDIA COMPANY al seguente indirizzo:

//Play Media Company Srl
Viale E. Forlanini 23
20134 Milano
o al numero di fax
02.45.47.28.69

// Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di copertina
Per ulteriori informazioni richiedere gli arretrati con carta di credito potete telefonare al numero 06/33221250 ::
o mandare un'e-mail a
arretrati@playmediacompany.it

88 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Enslaved // Army of Two // Dead Rising 2 // FinalFantasy XIII // Inversion // Super Street Fighter IV // BioShock 2 // The Last Guardian // Bayonetta // Battlefield // e molto altro ancora

89 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Gran Turismo // Kane & Lynch 2 // Dante's Inferno // Splatter House // Jade Cocoon 2 // Spin Second // Alien vs Predator // Blue Road // Castlevania // Final Fantasy XIV // EA MMAs: molto altro ancora

90 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Dead Space 2 // MMA // Red Dead Redemption // Yakuza 3 // Naughty Bear // Brink // Snake 5 // Quantum Theory // Dead to Rights // LEGO Harry Potter // Heavy Rain // Moto GP 09/10 e molto altro ancora

91 ANTEPRIME IMPERDIBILI
MGS Peace Walker // 2010 FIFA World Cup // Prince of Persia // Dante's Inferno // BioShock 2 // Heavy Rain // Final Fantasy XIII // Aliens vs. Predator // e molto altro ancora

92 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Splatter House // Mass // Lost Planet 2 // Clash of the Titans // Skate 3 // Spec Ops The Line // Split Second // UFC 2010 // Alpha Protocol // F1 2010 // Super Street Fighter IV // Crysis 2 // e molto altro ancora

93 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Prince of Persia // Tron Crime // Transformers: War for Cybertron // Dante // Dead Rising 2 // Naughty Bear // L.A. Noire // Blur // Tron Evolution // Mafia II // Iron Man 2 // Spider-Man: Web of Shadows e molto altro ancora

94 ANTEPRIME IMPERDIBILI
The urns 3 // Arcania: a gothic tale // Hunted: the demon's forge // Kane & Lynch 2: Dog Days // Rage // Vanquish // Star Wars: il potere della Forza 2 // Brink // Fear // Saw 2 // Fallout New Vegas

95 ANTEPRIME IMPERDIBILI
FIFA 11 // Project K // Dead Space 2 // LittleBigPlanet 2 // Knight's Contract // Enslaved // Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2 // Assassin's Creed: Brotherhood // Test Drive Unlimited // Kinzone 3

96 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Rock Band 3 // Marvel VS Capcom // Assassin's Creed // Brotherhood // Journey // Monsterrumb 3 // Mafia II // Driver: San Francisco // Call of Duty: Black Ops // Homefront // Bodycount // Need For Speed: Hot Pursuit // Bulletstorm // Portal 2 // Mortal Kombat // WRC 2010

97 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Fallout New Vegas // Deus-Ex Human Rev // FIFA 11 // DiRT 3 // Harry Potter // PES 2011 // Deep Black // Final Fantasy XIV

98 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Batman Arkham City // Castlevania: Lords of Shadow // WWE SmackDown vs. Raw 2011 // Heroes on the Move // Ratchet and Clank: All 4 One // BioShock Infinite // Call of Duty Black Ops // Dead Space 2 // 007 Blood Stone // PES 2011

99 ANTEPRIME IMPERDIBILI
Batman Arkham City // WWE SmackDown vs. Raw 2011 // Heroes on the Move // Castlevania: Lords of Shadow // BioShock Infinite // Call of Duty Black Ops // Dead Space 2 // 007 Blood Stone // PES 2011

NUMERO rivista 100

ANTEPRIME IMPERDIBILI
RESISTENCE 3 // **MIND JACK** // CATHERINE // **THE LAST GUARDIAN** // YAKUZA TO THE END // **ICO HD** // TEST DRIVE UNLIMITED // **ALICE MADNESS RETURN** // BULLETSTORM // **ASURA'S WRATH** // MORTAL KOMBAT

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

NOME..... COGNOME.....

INDIRIZZO..... N.....

LOCALITÀ..... CAP..... PROV.....

TELEFONO..... DATA DI NASCITA.....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ VISA-MASTERCARD ☐ CARTA SÌ ☐ AMERICAN EXPRESS

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre

SCAD. ☐☐/☐☐ ☐☐☐ CONTRO CODICE

Le 3 cifre sul retro della carta

Firma del titolare

PLAYSTATION MU N.	COPIE	PREZZO

media company play

TOTALE

Play Media Company garantisce massima riservatezza dei dati da lei forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

IN EDICOLA
€ 8,99

DVD VIDEO
DOLBY DIGITAL

ARNOLD SCHWARZENEGGER

L'ULTIMO EROE DI HOLLYWOOD

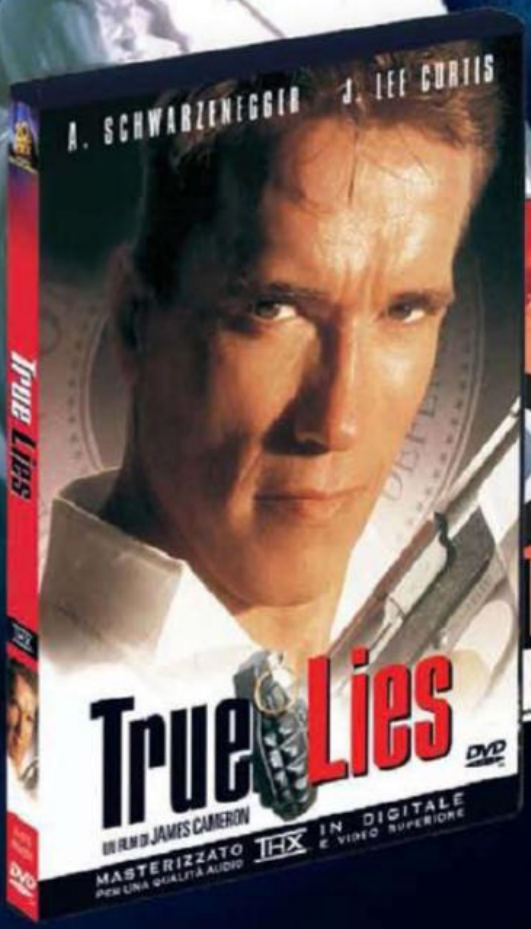
PIANO DELL'OPERA

1. TERMINATOR
2. CONAN IL BARBARO
3. CONAN IL DISTRUTTORE
4. TRUE LIES
5. COMMANDO
6. UNA PROMESSA È UNA PROMESSA
7. IL GIGANTE DELLA STRADA

QUARTO NUMERO

TRUE LIES

DIETRO A UN NOIOSO IMPIEGATO SI NASCONDE *UN'IMPLACABILE SPIA* IL SUO SEGRETO VERRÀ SVELATO IN QUESTO FILM BOMBA DIRETTO DA *JAMES CAMERON*



DA OTTOBRE IN EDICOLA!

SERVIZIO CLIENTI
Fornisce informazioni sulle opere collezionabili di Play Media Company e su tutti gli altri prodotti editoriali.

Numero Verde
800 098 539

Non perdere nemmeno un titolo di **Arnold Schwarzenegger in DVD**, la collezione che raccoglie i film di maggior successo di uno dei più famosi attori americani

IN TUTTE LE EDICOLE

www.playmediacompany.it

Dimenticate la trama e godetevi il massacro (non che abbiate scelta).

Rottami brucianti

Split Second Velocity

Il basket come non l'avete mai visto

Al suo arrivo su PS3 lo scorso maggio, Split Second è stato un'iniezione di adrenalina direttamente nel cuore dei giochi di corse automobilistiche! UN titolo in cui le auto erano ridotte al ruolo di comprimari e in cui il centro del palcoscenico era occupato dalle impressionanti scene di distruzione ambientale (esplosioni di petroliere, crolli di edifici, jumbo jet fuori controllo) che si svolgevano attorno alle corse.
Le nozioni di 'distruzione spettacolare' e 'schermo minuscolo' non sono esattamente fra i connubi più ideali al mondo, quindi comprimere il gioco per la PSP ha sollevato non pochi problemi. La prima cosa che si nota, tuttavia, è la bellezza delle piste: una schiera di paesaggi cittadini costellati di luci, di terminal di aeroporto e di banchine portuali, tutti evidentemente sprovvisti della benché minima misura di sicurezza vista la propensione a disintegrarsi in qualsiasi momento (il background narrativo vi vede partecipare a un reality televisivo a base di gare ed esplosioni... ma non serve fare finta che la trama vi interessi).

Info

Formato: PSP
Prodotto: Disney Interactive
Sviluppo: Black Rock Studio
Giocatori: 1
Web: snipurl.com/lles0d

Esplosioni ovunque

I 'Powerplay' sono il modo per innescare la devastazione. Esibizioni di guida spericolata che comprendono derapate in curva e abbattimento degli avversari riempiono una barra che in determinati punti della pista potrà essere "spesa" per scatenare devastanti eventi ambientali capaci di distruggere i vostri avversari e consentendovi di sfruttare questa finestra di tempo per dare gas e guadagnare qualche prezioso secondo (questo almeno in teoria: distraetevi anche solo per un attimo dalla strada e potreste ritrovarvi coinvolti nella stessa rovina che avete causato).
La riduzione delle dimensioni disperde inevitabilmente parte dell'effetto pirotecnico di Split Second in widescreen, ma per fortuna le gare in sé sono divertenti, accanite e ricche di tensione. E pur non potendo contare su un'ampia scelta di auto per ravvivare l'esperienza, la varietà dei livelli compensa abbondantemente. Ci sono anche modalità particolari come Air Strike dove dovrete schivare missili aria-terra, mentre Survival vi vedrà inseguire camion che rilasciano barili esplosivi dal retro. Insomma, roba da far venire un infarto per un misto di paura e gioia inconsulta. Pur nutrendo dubbi sulla longevità complessiva, si tratta ancora di un'interpretazione molto particolare e accattivante dei classici racing arcade.

PlayStation. Magazine Ufficiale - Italia
7

Elena Fisher

Il più grande dei tesori di Drake

Non c'è bisogno di dire quanto abbiamo amato la bionda con gli attributi di Uncharted. Ma essendo l'oggetto del desiderio di Nathan Drake, di sicuro invidiamo da morire anche lei. E come se impigliarsi nel cuore del più competente cacciatore di tesori della PS3 non fosse abbastanza, la Fisher ci stupisce anche nel settore giornalistico. Il rischio di morire per mano di criminali di guerra la porta infatti a smettere di rispettare le scadenze, ma dato che impugna una pistola come fosse la figlia prediletta di Revolver Ocelot o dell'Uomo Senza Nome, siamo sicuri che il suo editore non si lamenterà.

#48 PLAYSTATION LEGENDS

Sempre sulla notizia

Lasciata a piedi
Nathan Drake non è un gentleman, fatto che ci dimostra ampiamente nel primo Uncharted quando arriva a scaricare Elena su un molo. Sigh. Non è bello. Ma non riusciamo ad arrabbiarci con te Nate.

Ave Elena
Nonostante il fatto accaduto al molo, Elena e Nate fanno presto squadra per cercare El Dorado. I simpatici pirati e i loro cugini dal grilletto facile stanno facendo la stessa cosa. Quando Nate verrà rinchiuso in una cella, sarà la nostra giornalista a tirarlo fuori.

Cittadina modello
Drake e la Fisher si incontrano nuovamente in Nepal. Scoprendo di essere stata rimpiazzata da quel gran pezzo di ragazza di Chloe, Elena si presenta come "la modella dell'anno precedente". In ogni caso, non riuscendo a resistere al fascino di Nate, si troverà di nuovo a fare coppia con lui.

La ragazza delle granate
Alla fine di Uncharted 2, Elena viene ferita da una granata lanciata dall'adorabile (beh, sociopatico, per meglio dire) londinese Harry Flynn. Fortunatamente, si tratta solo di una ferita superficiale che non le impedirà di scambiarsi un bacio col suo adorato.

Capacità (non) da giornalista

Pugni utilissimi
A differenza di molti giornalisti (come noi, del resto), Miss Fisher è dannatamente abile nel menare le mani. A farne le spese è anche il povero Drake, che paga pegno per averla scaricata nel primo gioco.

Patente di guida
Mentre noi riusciamo a malapena a salire sull'autobus per andare al lavoro ogni mattina, la nostra poliedrica eroina si destreggia in stunt-driving e pericolose corse con la Jeep mentre filma le sue storie.

Elena alla regia
Potreste dimenticarvene mentre è impegnata a sparare in faccia a centinaia di persone, ma Elena, di fatto, segue passo passo le avventure di Nate, poiché sta filmando un documentario.

Un cecchino infallibile
Chi se ne frega di annotare i fatti e rincorrere le fonti. Chi potrebbe desiderare tutta quella noiosa schifezza giornalistica, quando siete utili come Elena con una calibro .45 in mano? Avanti. Fatela contenta.

Gli amici avventurieri

Nathan Drake
Sì, scopriremo che siamo ossessionati dal più carismatico e meraviglioso esploratore dai tempi di un certo Mr. Jones.
E a dispetto dei quasi costanti battibecchi, Nate ama davvero Elena.

Victor Sullivan
Non solo è un arzillo cacciatore di tesori, ma rockeggia anche con una epica peluria facciale alla Tom Selleck. Un vero duro, per essere un pensionato.

Chloe Frazer
La più letale femme fatale dai tempi in cui Glenn Close iniziava a far bollire adorabili animali domestici. La compagna semi-malvagia di Drake gli rende un buon servizio assieme a Elena in Uncharted 2.

Zoran Lazarevic
Credevate che un film serbo fosse la cosa più orribile che potesse essere esportata da quel paese? Incontrate il criminale di guerra Lazarevic, un soldato psicopatico che vuole bere la resina di un albero magico (già...) per diventare invincibile.

Curiosità su Uncharted

La voce di Elena in originale è quella di Emily Rose, che ha realizzato anche il motion capture per la spigliata giornalista. Quando non è impegnata con Nolan North, vestita di strani sensori, la si può vedere in alcune serie televisive come ER.

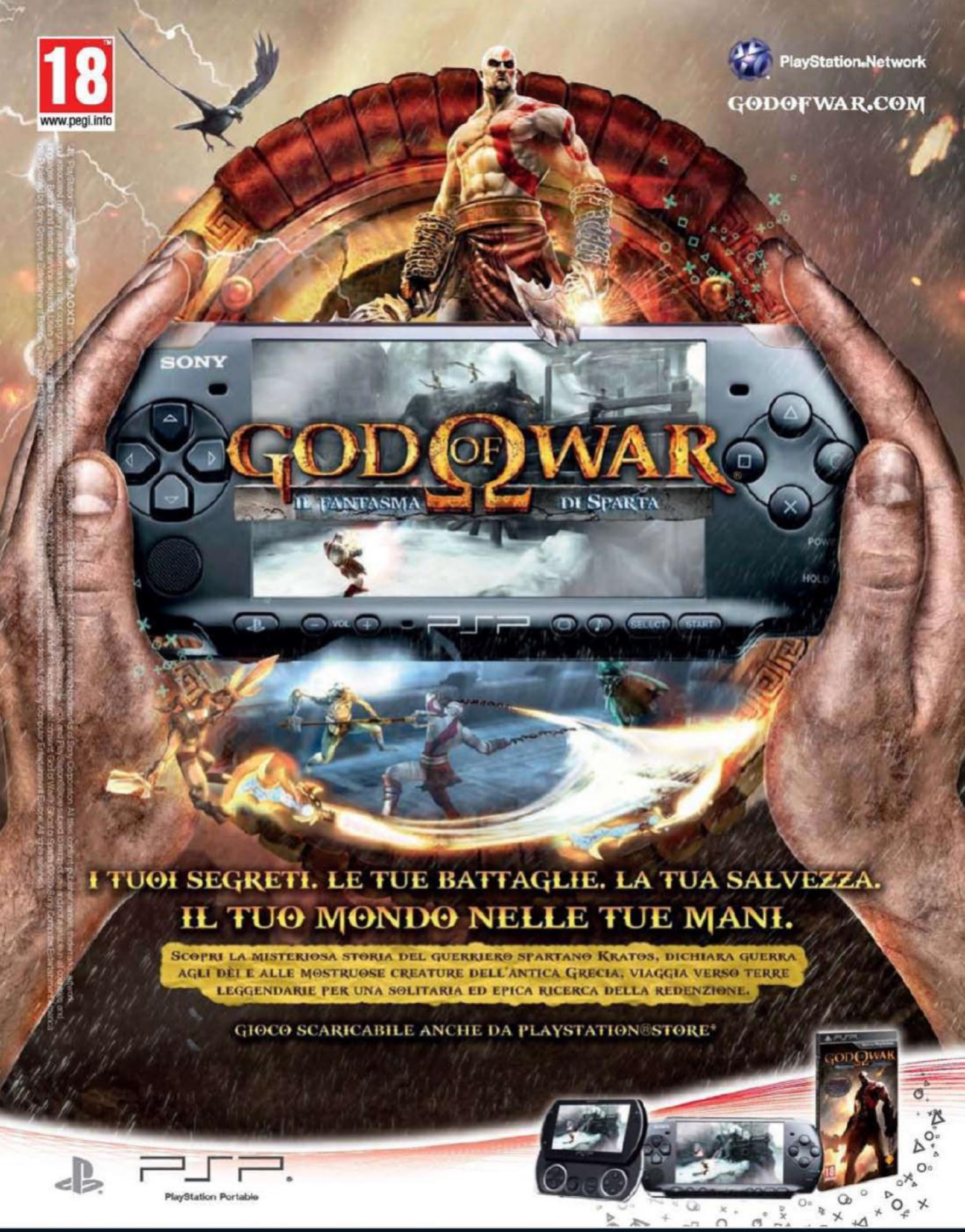
Naughty Dog strizza l'occhiolino alla strana coppia Jax & Daxter in Uncharted. Potrete infatti collezionare la Strange Relic, dalla forma dei Precursor Orb di Jak.

Mentre vi trovate in Nepal in Uncharted 2, cercate il Club Raja. Nominato così dopo che Eddy Raja da Drake's Fortune è stato messo fuori gioco da bestie in stile Descent.

Se avrete tempo di scendere dal vostro tapis roulant, potreste aver voglia di visitare lo spazio del Playstation Home dedicato a Uncharted: basato sul livello in Nepal.

Dando un'occhiata alla muta bagnata di Drake, noterete che questa è realizzata da "Ottsel", un altro palese richiamo agli spaziali mammiferi della stessa specie di cui fa parte Daxter.

12
www.pegi.info
SPORTS CHAMPIONS.
LA TUA ABILITA' FARA' LA DIFFERENZA.
PlayStation Move
MOVE INTO THE ACTION!
Lasciati alle spalle il mondo reale con Sports Champions: colpisci, scocca, schiaccia e diventa il miglior gladiatore, arciere o giocatore di ping pong del mondo. PlayStation Move, il nuovo controller di movimento così sensibile che ti darà un'esperienza di gioco oltre la tua immaginazione. Basta prendere il Move in mano per essere al centro dell'azione. Sei pronto?
IL GIOCO E' SOLO L'INIZIO...
playstation-move.com
PS3
PlayStation 3
Il nuovo PlayStation Move per PlayStation 3
SONY
make.believe


18
www.pegi.info
PlayStation.Network
GODOFWAR.COM
SONY
GOD OF WAR
IL FANTASMA DI SPARTA
I TUOI SEGRETI. LE TUE BATTAGLIE. LA TUA SALVEZZA.
IL TUO MONDO NELLE TUE MANI.
SCOPRI LA MISTERIOSA STORIA DEL GUERRIERO SPARTANO KRATOS, DICHIARA GUERRA AGLI DÈI E ALLE MOSTRUOSE CREATURE DELL'ANTICA GRECIA, VIAGGIA VERSO TERRE LEGGENDARIE PER UNA SOLITARIA ED EPICA RICERCA DELLA REDENZIONE.
GIOCO SCARICABILE ANCHE DA PLAYSTATION®STORE*
PSP
PlayStation Portable
SONY
make.believe